



ГОРЯЧИЕ кадры!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

№08 2007 АВГУСТ

ИГРО

МАНИЯ



ТЕХНО
ММР

MEGA World in Conflict Assassin's Creed **4** Игровые наклейки **2** DVD **240** страниц

В центре внимания

FALLOUT 3

Из первых рук

S.T.A.L.K.E.R.

В разработке

XENUS 2

ПРЕДТЕЧИ

CALL OF DUTY 4

NEED FOR SPEED PROSTREET

Возвращение

LOST PLANET

OVERLORD

COLIN MCRAE DIRT

WORLD IN CONFLICT
РЕПОРТАЖ ИЗ СОЮЗА СОВЕТСКИХ СОЦИАЛИСТИЧЕСКИХ ШТАТОВ АМЕРИКИ



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПЕХ
COMPUTEX - ЖЕЛЕЗО ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ
ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ
ПРОГРАММЫ ДЛЯ WINDOWS VISTA

Содержание «ВИДЕОМАНИИ»
ОТ ВИНТА легендарная перелачка:
СВЯТАЯ ТРОИЦА Sony,
Nintendo и Microsoft о нашем будущем
CRYISIS эксклюзивное интервью
с Чеватом Иерли
STRANGLEHOLD любовь и голуби
Дэвида Ву
РУССКОЕ ПСИХО!
последние игры КРИ 2007
...и многое другое.

На DVD
BATTLEFIELD 2
POINT OF EXISTENCE 2
БИТВА ЗА БЕЛОРУССИЮ
X3: REUNION
XTENDED 7
АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ
FIFA 07
EURO 2008
ГЛАВНЫЙ ЕВРОТУРНИР-2008
Специально «ИГРОМАНИИ»
Модификация для HALF-LIFE 2 + ЗАТМЕНИЕ



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

РЕКЛАМА

ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

Для нас война начинается здесь и сейчас.
Там, внизу, каждый будет сам за себя.
Каждому предстоит сделать свой выбор.
Старая колокольня?
Крыша караульной?
Или центр вражеского лагеря?
Каждый сам выбирает свою судьбу.
Но первый шаг - самый главный.

Высадка начнется в 8.28

moh.ea.com
electronicarts.ru



PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

...а помнишь,
что мы устроили
под эту песню?

NOKIA
Connecting People



**Nokia 5700 XpressMusic
Заводит с пол-оборота!**

Уникальный поворотный дизайн, встроенные стереодинамики и поддержка стерео-Bluetooth, 5-полосный графический эквалайзер, просмотр видеороликов или картинок на ярком QVGA-дисплее с диагональю 2,2". Слушай любимые песни и вспоминай самые яркие события!

**Больше слов,
больше музыки!**

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузменко
Выпускающий редактор
Игорь Баранский
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев
Анатолий Петрицкий, Олег Станислав, Станислав Ломанов
Технический координатор
Изабелла Школка
Корректоры
Мария Рутюкова, Анна Полнинская
Продюсирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валуев, Ирина Сидорова
Юлия Осеничкова, Денис Осеничков
Авторско-производственный состав
Светлана Карачарова, Надежда Надова, Денис Тангалыев,
Андрей Чеплюк
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Гриняев
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Ляга, Николай
Никшаев, Дмитрий Денисов
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Гогинков, Семён Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игровая пресса» (Технопарк)
Генеральный директор
Азам Диниров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игровая пресса»
УСТРЕМЛЕНИЯ
Тел./факс (495) 730-4014
Сайт www.igromania.ru
Дарья Никитина (darja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Ольга Соснина (sosnina@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Юлия Михайлова (yu@igromania.ru)
Светлана Попова (svetlana@igromania.ru)
Юлия Топова (topova@igromania.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromania.ru)
Тел./факс (495) 730-6994
Руководитель отдела
Ольга Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Семенов (semenov@igromania.ru)
Милан Буичич (milan@igromania.ru)

ЭКСПЛУАТИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Aviton-press»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 832-87-80
Ольга Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смаков
Надежда Галиева, Дана Сидорова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Анастасия Муравьева
Данил Мурдан, Евгений Гудачников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Переславская д.1 (Игromания)
Тел. (495) 231-2364
e-mail: mail@igromania.ru
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требуют талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковыми — присылайте
нам резюме и примеры работ по адресу
writ@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игromанию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также полностью без дисковых приложений.

Цена свободная.
Отпечатано в ЦАБ «SPAUDOS KONTURAL» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD ART»

© «Игromания», 1998-2007.
Тираж 216 500.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игromанских DVD, пожалуйста, обратитесь к нам по e-mail dvd@igromania.ru либо по телефонной редакции.



Привет!

Несмотря на лето, всеобщий отдых и массовый исход жителей нашей родины на курорты и дачи, межпланетный журнал «Игromания» не думает прекращать вещание и даже, наоборот, набирает обороты. Итак, что примечательного произошло за последний месяц в нашей замечательной игromанурии? Если помните, то в апрельской рецензии на S.T.A.L.K.E.R., главную «нашу» игру современности, мы писали, что следующий «Сталкер» будет не продолжением, а так называемым приквелом — игрой, в которой рассказывается о событиях, предшествующих сюжету первой части. Так вот, сегодня вся эта информация подтверждается официально и «Игromания», как обычно, раньше всех раскрывает первые новости о продолжении Великого Чернобыльского Шутера (стр. 36).

Далее в программе кое-что не менее интересное. На стр. 32 вы найдете подробнейший репортаж о World in Conflict — сверхзвучной стратегии от авторов сериала Ground Control, в которой рассказывается душеспасительная история о том, как Красная Армия высачкивается на побережье США, советские десантники сбрасываются в океан статую Свободы, а над пляжками Лос-Анджелеса внезапно поднимаются ядерные грибы. Пропустить такой праздник жизни — просто преступление.

Наконец, в «Центре внимания» у нас сегодня игра, которая не нуждается в долгие представлениях. Fallout 3 (стр. 64) — продолжение одной из самых любимых игр в нашей стране, прямой потомок гениальной RPG от ныне покойной компании Interplay, ну и вообще живой культ на Земле. Мы выискали практически все, что на сегодняшний день известно о третьем «Фоллауте», и делимся всеми подробностями.

Набирает обороты и наша «Игра в онлайн». В этом месяце ее авторы и ведущие принесли в ключевую роль самые любопытные эксклюзивы. Сегодня они расскажут о весьма качественной и, что главное, бесплатной для всех россиянок MMOG «Пиратия» (стр. 186): сообщат первые новости об очень любопытном проекте Secret World (стр. 192) за авторством наших старых друзей — норвежцев из компании Funnet; выложат всю последнюю информацию о brutalной онлайн-забаве Fury (стр. 196).

Из других событий месяца. Несмотря на классический летний застой в игromанурии, за отчетный период случилось несколько весьма интересных релизов. Во-первых, до наших пенатов добрался экшен Lost Planet, погода назад успешно выступивший на Xbox 360. Сможет ли игра повторить свой успех на PC, можно узнать из нашей рецензии на стр. 74. Во-вторых, на полках совершенно неожиданно появился продукт из нашей любимой категории «ничего не ждал, а тут такое!». Overlord (стр. 76) — игра с гениальным лозунгом-дилеммой «чем быть: плохим или очень плохим?», а по совместительству еще и крайне оригинальный сплав экшена и RPG — пропускать такое решительно не рекомендуется. Ну и, в-третьих, в продажу поступил долгожданный Colin McRae DiRT (стр. 82). Несмотря на то, что продолжение лучшего в мире раллийного симулятора вышло весьма неоднозначным, это по-прежнему старый добрый «Коллин Макрей», так что всем любителям жанра — наши горячие рекомендации.

Напоследок, как обычно, пара слов о ближайшем будущем. Пока я набираю эти строки, а номер журнала готовится отпечатать в типографии — в американском городе-курорте Санта-Моника буквально через считанные часы стартует главное игromануриальное событие года — Electronic Entertainment Expo. Или, если по-человечески, Е3. В этом году мероприятие уже будет мало похоже на привычный выставочный цирк и балаган и пройдет (вернее, уже прошло) в формате «саммита для прессы и представителей бизнеса» (что бы это ни значило).

Естественно, редакция «Игromания», как всегда, шагает вперед планеты всей, и в течение трех Е3-дней мы будем добывать для вас все самые последние новости о тех играх, которые будут волновать умы человечества в ближайшие год-полтора. Если все сложится хорошо, то уже в этом номере мы успеем выложить на DVD первые Е3-кадры (обязательно см. текущий выпуск «Видеомания»), ну а в следующей «Игromании» вас уже будет ждать полноформатный Е3-репортаж в журнале и бесценные гигабайты Е3-видео в «Видеомании».

Так что оставайтесь с нами: дальше — только интересно!

АЛЕКСАНДР КУЗМЕНКО
ak@igromania.ru

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игromанию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «ИнфоБлок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

Следующий номер «Игromания» ищите в продаже с 4 сентября!

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Только сертифицированные
для защиты экрана от царапин и пыли



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стекленным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технология ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 нits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.



Стеклопокрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Всесторонняя гарантия 3 года

Гарантия 280*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Питир 974-32-10, OCS 995-25-75, Тринити Электроникс 737-46-80, Dina Victoria 681-20-70

* действует на все модели

Splendid
технология изображения

www.asus.ru

Дилеры: Москва (495): Ашан www.ashan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cs.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдorado www.eldorado.ru, Арикс 960-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Каiberтроника 504-25-31, ИИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтарТМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, ТРК 642-47-28, USN 775-82-02, С-Петербург (812): KEY 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Техносила (3832) 125-333, Владивосток: DNS (4232) 300-454, Казань: Сомо (800) 2005-800, Краснодар: Интеррайт (861) 279-09-80, Самара (863) 240-11-77, Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Уфа: Форте БД (3472) 600-000, Кламар (3472) 91-21-12, Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67, Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30; Н.Новгород: Айкон (8312) 63-01-53, Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11.



36 Все, что мы знаем о приквеле S.T.A.L.K.E.R.

Алфавитный список игр в номере

7.62	85
9 para	150

Age of Conan: Hyborian Adventures	156, 171, 184
Air Assault Task Force	219

Alien	14
Alien Shooter 2	24
Aliens vs. Predator	14
Alpha Prime	218, 219
Anachronox	112
Anno 1701	24
ArmA: Queen's Gambit	14
Armored Assault	32, 110
B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва	7

Bad Day L.A.	112
Baldur's Gate	173

Battlefield 2142	110, 160
Battlefield 2142: Northern Strike	29
Battlestations: Midway	11

Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity	29
BioShock	14, 171, 173

Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity	29
BioShock	164, 171, 173
BlackSite: Area 51	14
Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2	14
BloodRayne	14
Borg Assimilator	13
Brain Trainin'	17

Brothers in Arms: Hell's Highway	171
Building World	14

Mothers in Arms: Hell's Highway	173
Building World	14
Buffy	14
Buffy: The Vampire Slayer	14
C&C: 3: Tiberial Wars	22, 24, 29, 110-111, 216
C&C: Red Alert 2	114
C&C: The First Decade	114
Call for Heroes: Pompeii Wars	114
Call of Duty: Modern Warfare	114
Call of Juarez	116
Carmageddon	17
Clock Tower	14
Cold Fear	14
Command & Conquer: Red Alert	82, 116, 171, 216
Commanders of Deceit	42, 83, 170, 171, 181

Condemned: Criminal Origins	17
Counter-Strike 1.6	214, 215

Condemned: Criminal Origins	17
Counter-Strike 1.6	214, 219
Crashday	22
Crossfire	171
Cyberpunk	14, 17

Daikatana	112
Dark Messiah of Might and Magic	110-111

Daikatena	112
Dark Messiah of Night and Magic	110-111
Darwinia	107
Dawnspire: Prelude	175

Dead or Alive 2	112
Dead or Alive 4	48

Dead or Alive 2	11
Dead or Alive 3	11
Dead or Alive 4	18
Dead or Alive Online	11
Dead or Alive Xtreme 2	11
Death Track	11
Death Track: Sinogenesis	11
Desperados	17
Devil May Cry 4	10
Diablo 2	10
Diablo	10
Diablo: The Reckoning	10
Dracula 2: The Last Sanctuary	10
Dracula 3	10
Dracula: The Bloodline	10
Driver	10
Driver: Parallel Lines	86
Duke Nukem Forever	10
Dune 2	21
Dune: The Battle for Dune	21
Dungeon Siege	11
Ellie	11
Elven	11
Endless Saga 2	10
Enemy Within	10
Enemy Territory: Quake Wars	14, 16, 17
Europa Universalis 3	20
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	20
EVE Online	20

Ex Machina: Arcade	69
EyeToy: Kinetic	10

F.E.A.R.	215
F.E.A.R.: Extraction Point	110
Table 2	10
Fallout 3	64
Fallout	157, 173
Far Cry	14
Fear Effect	



64 Fallout 3: он придет, он будет добрый, ласковый



76 Overlord: как стать большим злодеем с помощью маленьких голиаунов



120 Из Тайланда сообщают: на Computex 2007 уже покажут будущее!

Приказано уничтожить: Чужая территория
Приказано уничтожить: Война без правил
Приказано уничтожить: Операция «Красная ртуть» • Папарацци 106
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles • Rise of Nations: Золотое издание
Rush for Berlin: Гонка вооружений • Энциклопедия: Чудодейные пещеры Капу 107

Даты выхода локализаций и отечественных проектов 108

ИГРА МЕСЯЦА 110-111

Итоги голосования за период с августа 2006 по май 2007 года 110

«Игромания» рекомендует 111

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 112-115

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 112

GAME OVER? 116-117

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 116

Месiac в истории: август 117

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 118-145

Железные новости 118

События 119

Репортаж с выставки Computex 2007 120

Теория 121

Настоящее и будущее систем охлаждения 124

Тесты 125

Тестирование современных процессорных кулеров 128

Самое свежее железо отечественного рынка 134

Цифровая жизнь 135

Последние новинки из мира цифровой техники 138

Новая линейка 139

Компьютер в сборе 140

Игровая станция Meijin Extreme от компании Meijin 141

Разумный компьютер 142

Разумный компьютер за разумные деньги 142

Железные ответы на «железные» вопросы 144

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 146-151

Практика 146

Программы для Windows Vista 146

Софтверный набор 147

Гвоздь набора • Свежатица! • Игроманский стандарт 148

ИГРОВОЙ 152-169

Вступительное слово и описания видеоуроков 152

ZBrush 3: трехмерная революция 154

Форум разработчиков: смертельная доза реализма 156

Мастерская 157

Уровни для S.T.A.L.K.E.R. Часть вторая 160

Игровое редактирование 162

Вскрытие 163

S.T.A.L.K.E.R.: фабрика анабликов 166

Горячая линия: игровые 167

Горячие ответы на любые игровые вопросы 168

SPECIAL 170-182

Специальный репортаж 170

Играть по-русски: локализаторы и локализации 170

Илья Стрёмовский: лицом к интерфейсу 176

Игровая библиотека 176

Рецензия на книгу Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design 182

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 184-213

Новости онлайн-игр 184

Алфавитный список игр в номере

Field Ops	14
FIFA 07	22, 26, 119
FIFA 08	14, 171
FlatOut 2	22, 153
Fort Boyard: Твоя игра	109
Fury	186, 184
Quantified: Seven Senses	112
Gears of War	18
Global Conflicts	112
God of War 2	174
Gods War	188
Gothic 2	171
Gothic 3	110-111, 171, 219
Gran Turismo 4	114
Gran Turismo	115
GTA 3	17, 114
GTA	112
GTA: Vice City	23, 114
Guitar Hero	114
Gold Wars: Eye of the North	112
Gold Wars: Nightfall	112
Half-Life 2	21, 112
Half-Life 2: Episode Two	174
Halo 3	110-111
Halo	17
Harry Potter and the Chamber of Secrets	29
Harry Potter and the Order of the Phoenix	34
Haze	171
Heavy Metal F.A.K.K. 2	114
Hell in Vietnam	212
Hellgate: London	14
Heresies of Might and Magic 6	23, 111
Homes	110, 119
Honour	110
Hollow	111
Homefront	112
Hospital Tycoon	218
Hydrophobia	10
Icewind Dale	173
Impossible Creatures	112
Julius Caesar: Special Edition	110
Julius Caesar: Imperator	110
Jurassic Park: Operation Genesis	29
Kane & Lynch: Dead Men	171
Killer: Obsession	174
King's Bounty: Heroes of a Passage	8
Lair & Order 2: Double or Nothing	174
Legend of Zelda	187
LEGO Universe	186
Let's Dance: Salsa	114
Let's Dance: Salsa 2	114
Let's Dance: Salsa 3	114
Let's Dance: Salsa 4	114
Let's Dance: Salsa 5	114
Let's Dance: Salsa 6	114
Let's Dance: Salsa 7	114
Let's Dance: Salsa 8	114
Let's Dance: Salsa 9	114
Let's Dance: Salsa 10	114
Let's Dance: Salsa 11	114
Let's Dance: Salsa 12	114
Let's Dance: Salsa 13	114
Let's Dance: Salsa 14	114
Let's Dance: Salsa 15	114
Let's Dance: Salsa 16	114
Let's Dance: Salsa 17	114
Let's Dance: Salsa 18	114
Let's Dance: Salsa 19	114
Let's Dance: Salsa 20	114
Let's Dance: Salsa 21	114
Let's Dance: Salsa 22	114
Let's Dance: Salsa 23	114
Let's Dance: Salsa 24	114
Let's Dance: Salsa 25	114
Let's Dance: Salsa 26	114
Let's Dance: Salsa 27	114
Let's Dance: Salsa 28	114
Let's Dance: Salsa 29	114
Let's Dance: Salsa 30	114
Let's Dance: Salsa 31	114
Let's Dance: Salsa 32	114
Let's Dance: Salsa 33	114
Let's Dance: Salsa 34	114
Let's Dance: Salsa 35	114
Let's Dance: Salsa 36	114
Let's Dance: Salsa 37	114
Let's Dance: Salsa 38	114
Let's Dance: Salsa 39	114
Let's Dance: Salsa 40	114
Let's Dance: Salsa 41	114
Let's Dance: Salsa 42	114
Let's Dance: Salsa 43	114
Let's Dance: Salsa 44	114
Let's Dance: Salsa 45	114
Let's Dance: Salsa 46	114
Let's Dance: Salsa 47	114
Let's Dance: Salsa 48	114
Let's Dance: Salsa 49	114
Let's Dance: Salsa 50	114
Let's Dance: Salsa 51	114
Let's Dance: Salsa 52	114
Let's Dance: Salsa 53	114
Let's Dance: Salsa 54	114
Let's Dance: Salsa 55	114
Let's Dance: Salsa 56	114
Let's Dance: Salsa 57	114
Let's Dance: Salsa 58	114
Let's Dance: Salsa 59	114
Let's Dance: Salsa 60	114
Let's Dance: Salsa 61	114
Let's Dance: Salsa 62	114
Let's Dance: Salsa 63	114
Let's Dance: Salsa 64	114
Let's Dance: Salsa 65	114
Let's Dance: Salsa 66	114
Let's Dance: Salsa 67	114
Let's Dance: Salsa 68	114
Let's Dance: Salsa 69	114
Let's Dance: Salsa 70	114
Let's Dance: Salsa 71	114
Let's Dance: Salsa 72	114
Let's Dance: Salsa 73	114
Let's Dance: Salsa 74	114
Let's Dance: Salsa 75	114
Let's Dance: Salsa 76	114
Let's Dance: Salsa 77	114
Let's Dance: Salsa 78	114
Let's Dance: Salsa 79	114
Let's Dance: Salsa 80	114
Let's Dance: Salsa 81	114
Let's Dance: Salsa 82	114
Let's Dance: Salsa 83	114
Let's Dance: Salsa 84	114
Let's Dance: Salsa 85	114
Let's Dance: Salsa 86	114
Let's Dance: Salsa 87	114
Let's Dance: Salsa 88	114
Let's Dance: Salsa 89	114
Let's Dance: Salsa 90	114
Let's Dance: Salsa 91	114
Let's Dance: Salsa 92	114
Let's Dance: Salsa 93	114
Let's Dance: Salsa 94	114
Let's Dance: Salsa 95	114
Let's Dance: Salsa 96	114
Let's Dance: Salsa 97	114
Let's Dance: Salsa 98	114
Let's Dance: Salsa 99	114
Let's Dance: Salsa 100	114
Let's Dance: Salsa 101	114
Let's Dance: Salsa 102	114
Let's Dance: Salsa 103	114
Let's Dance: Salsa 104	114
Let's Dance: Salsa 105	114
Let's Dance: Salsa 106	114
Let's Dance: Salsa 107	114
Let's Dance: Salsa 108	114
Let's Dance: Salsa 109	114
Let's Dance: Salsa 110	114
Let's Dance: Salsa 111	114
Let's Dance: Salsa 112	114
Let's Dance: Salsa 113	114
Let's Dance: Salsa 114	114
Let's Dance: Salsa 115	114
Let's Dance: Salsa 116	114
Let's Dance: Salsa 117	114
Let's Dance: Salsa 118	114
Let's Dance: Salsa 119	114
Let's Dance: Salsa 120	114
Let's Dance: Salsa 121	114
Let's Dance: Salsa 122	114
Let's Dance: Salsa 123	114
Let's Dance: Salsa 124	114
Let's Dance: Salsa 125	114
Let's Dance: Salsa 126	114
Let's Dance: Salsa 127	114
Let's Dance: Salsa 128	114
Let's Dance: Salsa 129	114
Let's Dance: Salsa 130	114
Let's Dance: Salsa 131	114
Let's Dance: Salsa 132	114
Let's Dance: Salsa 133	114
Let's Dance: Salsa 134	114
Let's Dance: Salsa 135	114
Let's Dance: Salsa 136	114
Let's Dance: Salsa 137	114
Let's Dance: Salsa 138	114
Let's Dance: Salsa 139	114
Let's Dance: Salsa 140	114
Let's Dance: Salsa 141	114
Let's Dance: Salsa 142	114
Let's Dance: Salsa 143	114
Let's Dance: Salsa 144	114
Let's Dance: Salsa 145	114
Let's Dance: Salsa 146	114
Let's Dance: Salsa 147	114
Let's Dance: Salsa 148	114
Let's Dance: Salsa 149	114
Let's Dance: Salsa 150	114
Let's Dance: Salsa 151	114
Let's Dance: Salsa 152	114
Let's Dance: Salsa 153	114
Let's Dance: Salsa 154	114
Let's Dance: Salsa 155	114
Let's Dance: Salsa 156	114
Let's Dance: Salsa 157	114
Let's Dance: Salsa 158	114
Let's Dance: Salsa 159	114
Let's Dance: Salsa 160	114
Let's Dance: Salsa 161	114
Let's Dance: Salsa 162	114
Let's Dance: Salsa 163	114
Let's Dance: Salsa 164	114
Let's Dance: Salsa 165	114
Let's Dance: Salsa 166	114
Let's Dance: Salsa 167	114
Let's Dance: Salsa 168	114
Let's Dance: Salsa 169	114
Let's Dance: Salsa 170	114
Let's Dance: Salsa 171	114
Let's Dance: Salsa 172	114
Let's Dance: Salsa 173	114
Let's Dance: Salsa 174	114
Let's Dance: Salsa 175	114
Let's Dance: Salsa 176	114
Let's Dance: Salsa 177	114
Let's Dance: Salsa 178	114
Let's Dance: Salsa 179	114
Let's Dance: Salsa 180	114
Let's Dance: Salsa 181	114
Let's Dance: Salsa 182	114
Let's Dance: Salsa 183	114
Let's Dance: Salsa 184	114
Let's Dance: Salsa 185	114
Let's Dance: Salsa 186	114
Let's Dance: Salsa 187	114
Let's Dance: Salsa 188	114
Let's Dance: Salsa 189	114
Let's Dance: Salsa 190	114
Let's Dance: Salsa 191	114
Let's Dance: Salsa 192	114
Let's Dance: Salsa 193	114
Let's Dance: Salsa 194	114
Let's Dance: Salsa 195	114
Let's Dance: Salsa 196	114
Let's Dance: Salsa 197	114
Let's Dance: Salsa 198	114
Let's Dance: Salsa 199	114
Let's Dance: Salsa 200	114
Let's Dance: Salsa 201	114
Let's Dance: Salsa 202	114
Let's Dance: Salsa 203	114
Let's Dance: Salsa 204	114
Let's Dance: Salsa 205	114
Let's Dance: Salsa 206	114
Let's Dance: Salsa 207	114
Let's Dance: Salsa 208	114
Let's Dance: Salsa 209	114
Let's Dance: Salsa 210	114
Let's Dance: Salsa 211	114
Let's Dance: Salsa 212	114
Let's Dance: Salsa 213	114
Let's Dance: Salsa 214	114
Let's Dance: Salsa 215	114
Let's Dance: Salsa 216	114
Let's Dance: Salsa 217	114
Let's Dance: Salsa 218	114
Let's Dance: Salsa 219	114
Let's Dance: Salsa 220	114
Let's Dance: Salsa 221	114
Let's Dance: Salsa 222	114
Let's Dance: Salsa 223	114
Let's Dance: Salsa 224	114
Let's Dance: Salsa 225	114
Let's Dance: Salsa 226	114
Let's Dance: Salsa 227	114
Let's Dance: Salsa 228	114
Let's Dance: Salsa 229	114
Let's Dance: Salsa 230	114
Let's Dance: Salsa 231	114
Let's Dance: Salsa 232	114
Let's Dance: Salsa 233	114
Let's Dance: Salsa 234	114
Let's Dance: Salsa 235	114
Let's Dance: Salsa 236	114
Let's Dance: Salsa 237	114
Let's Dance: Salsa 238	114
Let's Dance: Salsa 239	114
Let's Dance: Salsa 240	114
Let's Dance: Salsa 241	114
Let's Dance: Salsa 242	114
Let's Dance: Salsa 243	114
Let's Dance: Salsa 244	114
Let's Dance: Salsa 245	114
Let's Dance: Salsa 246	114
Let's Dance: Salsa 247	114
Let's Dance: Salsa 248	114
Let's Dance: Salsa 249	114
Let's Dance: Salsa 250	114
Let's Dance: Salsa 251	114
Let's Dance: Salsa 252	114
Let's Dance: Salsa 253	114
Let's Dance: Salsa 254	114
Let's Dance: Salsa 255	114
Let's Dance: Salsa 256	114
Let's Dance: Salsa 257	114
Let's Dance: Salsa 258	114
Let's Dance: Salsa 259	114
Let's Dance: Salsa 260	114
Let's Dance: Salsa 261	114
Let's Dance: Salsa 262	114
Let's Dance: Salsa 263	114
Let's Dance: Salsa 264	114
Let's Dance: Salsa 265	114
Let's Dance: Salsa 266	114
Let's Dance: Salsa 267	114
Let's Dance: Salsa 268	114
Let's Dance: Salsa 269	114
Let's Dance: Salsa 270	114
Let's Dance: Salsa 271	114
Let's Dance: Salsa 272	114
Let's Dance: Salsa 273	114
Let's Dance: Salsa 274	114
Let's Dance: Salsa 275	114
Let's Dance: Salsa 276	114
Let's Dance: Salsa 277	114
Let's Dance: Salsa 278	114
Let's Dance: Salsa 279	114
Let's Dance: Salsa 280	114
Let's Dance: Salsa 281	114
Let's Dance: Salsa 282	114
Let's Dance: Salsa 283	114



200 Наш спецкор в Исландии нашел точку выхода в онлайн-космос

Beholder	121	Бука	49, 53, 97, 109, 19
BioStar	131	Руссобит-М	101, 137, 181, 19
Creative	19	ТехноМир	217, 22

[illegible]

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRAKH PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
РЕКЛАМА





НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



Рубрику подготовили: **Дмитрий Карасев, Игорь Варнакис**

Хорошо забытое старое

«1С» ВОЗРОЖДАЕТ КУЛЬТОВУЮ ГОНОЧНУЮ АРКАДУ 18-ЛЕТНЕЙ РАДНОСТИ

Студия SkyFallen Entertainment («Мария крови») по заданию «1С» трудится над римейком классической игры **Death Track** (1989) от Dynamix. Помните, популярный еще недавно жанр го-



Так будет выглядеть новая версия Death Track. В 1989-м все, естественно, смотрелось по-другому.

но на выживание, где соперников можно было не только обогнать, но и расстреливать? У его истоков как раз и стояла упомянутая игра.

Действие новой **Death Track: Возрождение** происходит в будущем. Все, как водится, лежит в руинах, а главным народным

АНОНСЫ



развлечением являются «Гонки на выживание» — тур по руинам десяти известнейших городов мира (Бангкок, Ватикан, Лондон, Москва, Нью-Йорк, Париж, Прага, Сан-Диего, Стамбул, Токио). Самые успешные пилоты получают деньги и славу, а постоянный приток кадров обеспечивает высокую смертность. Игрок волен выбирать из десяти автомобилей, на которых можно «исполнять трюки и фигуры высшего пилотажа». К слову, **Death Track** — это уже второй случай, когда «1С» берется реанимировать классику мирового масштаба. Скоро выходит «**King's Bounty. Легенда о рыцаре**» от студии Katali Interactive — продолжение игры, давшей жизнь самим «Героям».

ИНДУСТРИЯ



Жизнь после «ГОТИКИ»

PIRANHA BYTES ОСТАЛАСЬ БЕЗ СЕРИИ GOTHIC

Громкий развод JoWood и Piranha Bytes, а также диспут на тему «У кого больше прав на Gothic», о котором мы писали в прошлом номере, похоже, завершен. **Gothic 4** уже заявлена на 2009 год, причем, по словам руководства JoWood, «прежние

разработчики больше не будут создавать игры серии Gothic. Впрочем, никак не связанная с ней проект. Впрочем, если верить представителям студии, игра станет воплощением ее «готического» опыта. Новым партнером выступит компания **Deep Silver**. Если помните, причина разлада между Piranha и JoWood была самой банальной — не смогли договориться о деньгах.

Тем временем Piranha Bytes, оставшись без Gothic, объявила новый, никак не связанный с ней проект. Впрочем, если верить представителям студии, игра станет воплощением ее «готического» опыта. Новым партнером выступит компания **Deep Silver**. Если помните, причина разлада между Piranha и JoWood была самой банальной — не смогли договориться о деньгах.



Руководители Piranha Bytes говорили, что если бы они взялись за римейк «Готики», то сделали бы мир игры меньше, а сюжет — более приключенческим и насыщенным. Возможно, именно такой и станет их новая игра.

ПОД ЗНАКОМ Sims

РЕФОРМЫ В TAKE TWO И ELECTRONIC ARTS

Находящаяся в затяжном финансовом пике компания **Take Two Interactive** сообщила, что закрывает нью-йоркский офис своего лейбла **2K Games**, а сотрудников транспортирует на западное побережье (судя по всему, в Калифорнию, к студиям **Visual Concepts** и **Kush Games**). Видя реорганизация происходит от хорошей жизни — незадолго до этого Take Two констатировала квартальные убытки в \$51,2 млн.

Тем не менее руководство Take Two борится и объясняет переезд необходимостью объединить управленцев, маркетологов и простых экономистов под одной крышей. Отнюдь не все работники **2K Games** выразили желание ехать через всю страну, часть предпочла уволиться по собственному желанию. Если верить официальным заявлениям, на сроках выхода этой перестановки никак не скажутся.

Electronic Arts тоже затеяли реорганизацию — правда, здесь о трудных временах не может

СОБЫТИЯ



The Sims в прямом смысле стала больше, чем игрой. Теперь это еще и издательский лейбл.

быть и речи. Отныне игры компании будут выходить под четырьмя лейблами: **EA Sports**, **EA Games**, **EA Casual Entertainment** и (отдельно от прочих) **EA Sims**. Чем займется каждое подразделение, очевидно из названия. Каждым отделом будет заведовать свой собственный директор — дабы не удлинять вертикаль власти и быстрее доносить политику начальства до подчиненных.

● Основатель Interplay Брайан Фарго (Brian Fargo) признался, что подражает над продолжением постылерной FPS *Wasteland*. В свое время *Fallout* создавался как подражание этой игре. На обложке игры была даже надпись «Помните *Wasteland*?». Фарго и его студия *InXile Entertainment* уже сделали римейк одной классики из Interplay — знаменитой *Bard's Tale*.



● То, о чем все так долго говорили, наконец случилось: Sony убила PlayStation 3 на сто долларов. До сих пор приставка продавалась ни шело, ни валко, а теперь, удешевленная, пойдет ей на пользу.



МАНИЯ

Пол Андерсон разморозил SPY HUNTER

ЗНАМЕНИТЫЙ РЕЖИССЕР «ДОСНИМАЕТ» ПРОЕКТ ДЖОНА ВУ

Пол Андерсон, снявший *Resident Evil* и добившийся спорного результата с *Aliens vs. Predator*, стал новым режиссером боевика *Spy Hunter* по одноименной серии от Midway. В 2004-м за фильм взялся Джон Ву, а на роль главного героя был приглашен Дуэйн «Каменюка» Джонсон, исполнивший главную роль в экранизации *DOOM*. Однако затем Ву от картины отказался, оценив несколько раз подвергался тотальной переработке, и в итоге проект надолго заморозили.

Андерсон в первую очередь переписал сценарий (уже традиция) вместе с неизвестным пока партнером, а потом возьмется за



Прокатится ли все-таки мистер Джонсон на чудо-машине от Midway, еще неизвестно — свое участие в возрожденном проекте он пока не подтвердил.

съемки. Что до самой серии *Spy Hunter*, поднявшейся еще в 80-х, то в ней действие крутится вокруг правительственного агента, который при помощи своего автомобиля-трансформера (диапазон превращений — от мотоцикла до подводной лодки) ведет борьбу с террористической организацией *Nostra*.

ИСХОД из Nintendo

АМЕРИКАНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ NINTENDO МАССОВО ПОКИДАЮТ МАРКЕТОЛОГИ И ПИАРЩИКИ

Nintendo, чья жизнь в последние время складывалась совершенно безоблачно (по сравнению с конкурентами в лице Sony и Microsoft), получила серьезный удар. Сначала по Сети поползли слухи о том, что из ее американского отделения готовятся уходить 90% сотрудников

маркетингового отдела, в том числе и высшее руководство — пиар-директор Бет Ллевелин, вице-президент по маркетингу Перрин Каплан и старший вице-президент Джордж Харрисон. Причиной якобы стал перенос этого самого подразделения из Редмонда в Нью-Йорк — далеко не все работники оказались готовы ссориться с насильниками мест.

Nintendoотреагировала оперативно — почти сразу же последовало официальное опровержение. А еще через несколько дней создатели Wii признали, что слухи были вернее официальных заявлений. Правда, уходят не 90%, а всего лишь 60% сотрудников, что тоже немало. Будет ли среди увеличившихся высший командный состав, до сих пор неизвестно.



Nintendo на собственном опыте убедилась в правоте поговорки «один перепад равен двум пожарам».

На крайний случай

РАЗРАБОТЧИКИ СМОГУТ ЗАСТРАХОВАТЬСЯ ОТ НЕПРЕДВИДЕННЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

Fireman's Fund Insurance Company, ветеран страхового рынка, начала предлагать свои услуги разработчикам. По мнению представителей компании, создание игр — дело рискованное, часто заканчивается провалом, а деньги там крутятся весьма и весьма немалые. Так что разработчики, по идее, будут рады возможности подстелить соломку на месте возможных падений.

Пока список страхуемых

несчастий достаточно короток — можно лишь обезопаситься от финансовых потерь в случае непредвиденных обстоятельств. К примеру, если актер для съемок motion capture временно потеряет дееспособность или главный дизайнер уйдет в запой. Впрочем, **Fireman's Fund** уже 80 лет страхует киностудии от гораздо большего числа несчастий. Так что список для девелоперов тоже может быть расширен.



Fireman's Fund® Insurance Company

Fireman's Fund начинала со страховки пожарных от несчастных случаев на работе, а теперь будет страховать девелоперов на случай пожарных ситуаций при разработке.

Бог SONY СУДЬЯ

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ ВЫЗВАЛА ГНЕВ ЦЕРКВИ

Англиканская церковь грозит подать в суд против Sony. С ней, конечно, и так судятся все кому не лень, но обычно разбирательства касаются авторских прав и тому подобных материй. На этот же раз причиной скандала послужил PS3-экшен **Resistance: Fall of Man** — на одном из уровней главный герой лихо крушит солдат Химеры (мутанты родом из Сибири; по всей видимости, появились в результате биологических экспериментов в СССР) в Манчестерском соборе. По словам священников, использовать церковь в игре в таком контексте недопустимо и безответственно. Sony в предельно корректной форме ответила, что действие игры происходит в альтернативной истории, а значит, ничьи религиозные чувства она оскорбить не может.

К слову, это уже не первый конфликт Sony с церковью. В свое время компания исположила Ватикан рекламой с изображением молодого человека в терновом венце и надписью «*Dieci anni di passione*» («10 лет страсти» — прозрачный намек на фильм «Страсти Христовы»).



Тот самый плакат, ставший первым случаем гонимости Sony. Но, как оказалось, не последним.



Microsoft официально подтвердила, что владельцы Xbox 360 получат два эксклюзивных эпизода для GTA 4, а хозяева PS3 будут довольствоваться лишь оригинальной игрой. Для этого Microsoft пришлось раскошелиться на много не много на \$50 млн (для сравнения — на разработку Gears of War, главного козыря американской консоли, ушло около 10 млн, не считая рекламы).

ИНТЕРЕСНОСТИ

Что Гейтс в грядущем НАМ ГОТОВИТ?

ОСНОВАТЕЛЬ MICROSOFT РАССКАЗАЛ, ЧТО ЖДЕТ НАС В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Выступая на IT-конференции All Things Digital, «повелитель форточек» Билл Гейтс поделился планами Microsoft от компьютерных игр. А точнее — устройств для управления этими играми. Его выступление оставило немалый простор для домыслов, которые не замедлили появиться.

Сначала основатель Microsoft говорил о моделировании трехмерного пространства и интерфейса — «чтобы можно было посетить виртуальную копию настоящего книжного магазина, и книги при этом вставали на полке в том порядке, который нужен вам». Попытки сделать нечто подобное предпринимались и раньше, но сейчас, по мнению Гейтса, технологии позволяют реализовать это на самом высоком уровне.

Затем Билл сказал, что одним из главных мечтаний геймеров является возможность «взять ракетку в игре и размахивать ею, как в реальной жизни». Предположение, что речь идет о Wii и контроллере для нее, Гейтс отверг — он имел в виду куда более продвинутые технологии. И над ними сейчас вовсю трудятся умельцы из Microsoft.

Первым делом приходит мысль, что речь шла о новом джойстике для Xbox 360 (тем более что американская консоль осталась единственной из nextgen-триумvirата, которая



EyeToy: KinetiX — серия игр на PS2, созданная специально для камеры EyeToy (изображение игрока проецируется на экран и повторяет все его движения). Мистер Гейтс, видимо, говорит о чем-то похожем.

не использует акселерометры в контроллерах). Многие полагают, что Гейтс говорил об устройствах, отслеживающих жесты

и движения игрока (подобно камере EyeToy для PS2) или о виртуальных мирах наподобие PlayStation Home.

АНОНСЫ

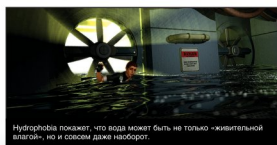


H₂O вместо автомата

ЭКШЕН HYDROPHOBIA НАУЧИТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВОДОЙ ДЛЯ БОРЬБЫ С ТЕРРОРИСТАМИ

Огромный корабль, терпящий катастрофу — это, согласитесь, экзотический антураж для экшена. Именно такое место действия для своего первого проекта **Hydrophobia** (пока в послужном списке разработчиков значатся несколько бильярдных да **Pocket Racers** для PSP) выбрала **Blade Interactive**. Мы возьмем на себя роль молодой девушки Кейт, инженера по профессии, всю жизнь боявшаяся воды и не любившей плавать. Ее страхи оказались пророческими — корабль, на котором ей не посчастливилось отправиться в путешествие, был захвачен террористами, а потом дал течь и начал медленно погружаться под воду.

Теперь Кейт предстоит уничтожить террористов и спасти людей. А поможет ей в этом... вода. Именно с помощью H₂O предстоит решать большинство проблем. Поэтому разработчики уделяют воде наибольшее внимание — как внешнему виду, так и физике. Среди создателей **Hydrophobia** числятся люди, приложившие руку над **Fable 2** и серии **Splinter Cell**, а также дипломированный астрофизик. Релиз — никак не раньше следующего года.



Hydrophobia покажет, что вода может быть не только «живительной влагой», но и совсем даже наоборот.

КИНО



Пейзажи в-пл «ночной кошмар Макги» и вечно улыбающееся что-то в роли главного героя — таким должен стать загадочный ответ «Пластиковой вороне».

ПЛАСТИЛИН на экранах

МУЛЬТФИЛЬМ ПО NEVERHOOD

Очередной игрой в списке на экранизацию (вернее, мультфильмизацию) стал культовый пластилиновый квест **Neverhood** (1996). Жаль, что проект не может похвастаться таким же размахом и бюджетом, как грядущий «Принц Персии» и ему

подобные, — снимающая его **Fredator Films** специализируется на низкобюджетных работах, стоимость которых не превышает \$20 млн.

Зато руководить съемками будет тот самый **Дар Теннейпл**, который в середине 90-х сотворил пластилиновое чудо. Сам он говорит, что намерен устроить редизайн знакомым героям игры. То есть в итоге мы получим интересную историю и узнаем, откуда взялся сумасшедший пластилиновый мир **Neverhood**.

● **The Witcher**, похоже, запомнится самым декоративным процессом разработки — издатель организовал очередное голосование, на этот раз на тему «Что бы вы хотели видеть в коллекционном издании?» (фирменную майку, медальоны или даже набор открыток). А не так давно ответственные таймеры всем миром выбрали голос Ведыка для русской версии.



Microsoft НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

КОРПОРАЦИЯ БИЛЛА
ГЕЙТСА ПРИКРЕВНОВАЛА
БЫВШИХ ОППОНЕНТОВ
K SONY

Модная ныне тенденция судиться с крупными компаниями может иметь и обратный эффект — Microsoft поддала иск против скромной компании



Вибрирующие геймпады стали настоящим яблоком раздора между Microsoft, Sony и Immersion. А ну как новую Троянскую войну затеют?

СКАНДАЛЫ

Immersion, которой принадлежит патент на технологию тактильной связи (то есть виброотдачи, которую астраивают в геймпады, рули и так далее). Создатели Windows обвиняют партнеров в «несоблюдении взятых на себя обязательств». А причиной их недовольства стал недавний договор между Immersion и Sony, главным конкурентом Microsoft на консольном рынке.

Дело в том, что в свое время Immersion сама подавала в суд на Microsoft, а заодно и Sony, обвинив их в незаконном использовании этой самой технологии в контроллерах для Xbox и PS2. В 2003-м Microsoft и Immersion удалось договориться полюбовно: создатели Windows заплатили \$26 млн и получили заветную технологию. Тяжба с Sony затянулась (из-за чего контроллеры PS3 остались без вибрации), но в марте 2007-го Immersion договорилась и с японцами, получив от них почти \$120 млн. Этот договор и возмущил боссов Microsoft.

ИНТЕРЕСНОСТИ

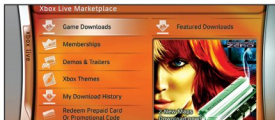
и кликнуть на кнопку Download. По крайней мере, в пользу этого говорит статистика.

Virtual Console от Nintendo, работающая чуть более полугода, уже может похвастаться 4,7 млн скачиваний — то есть в среднем сервисом пользуются более тысячи человек в час. У PS3 Network на середину мая насчитывалось 13 млн загрузок. У Xbox Live — 25 млн. Главным препятствием для распространения игр через Сеть на Западе остаются недостаточно широкие каналы связи и малый объем жестких дисков. У PS3, например, HDD всего на 60 Гб, так что какой-нибудь Metal Gear Solid 4 может запросто занять половину этого объема.

МАГАЗИН на дому

ЦИФРОВАЯ ДОСТАВКА
СТАНОВИТСЯ
ВСЕ ПОПУЛЯРНЕЕ

Все три короля nextgen — Microsoft, Sony и Nintendo — поведали миру об успехах своих сервисов по цифровому распространению контента. Видимо, недалеко тот день, когда для покупки любой игры будет достаточно подключиться к Сети, указать номер кредитной карточки



Через Xbox Live распространяются не только игры, но и фильмы. Одна только Lions Gate на 15 фильмах набрала 150 тыс. скачиваний.



Акелла ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» — пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию кинематографического фантаста. Главным Гинискизультателе разрушен, и Страна Остров потеряла поражение в войне. Но кающееся бесспорным всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Соседнюю Страну Остров атакуют Хонты, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Вавары. Игрок должен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подкасах и ведением боевых действий. Огромная трехмерная карта устилает туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Редкий по качеству представитель интеллектуального жанра TBS в неговорящей вселенной Стругацких;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификация);
- 4 уникальные расы;
- Ветхое древо технологий и мощная система апгрейда юнитов;
- Реликвиз Кинескопера в замедленном показе воспроизводит драматические моменты боя с самых зрелищных ракурсов.

РЕКЛАМА



WARGAMING.NET

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

© 2007 Wargaming.net

www.akella.com

© 2007 Wargaming.net
Ведущий разработчик игр и программ
Акелла — это не только игры, но и фильмы. Одна только Lions Gate на 15 фильмах набрала 150 тыс. скачиваний.

Акелла



• Компания **CastellBright Studios** набирает съемочную команду для анимации знаменитого квеста **Broken Sword**. Берут отсюда не кого полагать — продюсеры говорят о переговорах с людьми, работавшими над «Гарри Поттером» и «Людьми Икс». Несмотря на обещание сохранить в анимации дух оригинала, компания уже сообщила о намерении перенести квест в лихой боевик.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры плохому не научат

НЬЮ-ЙОРКСКИХ ШКОЛЬНИКОВ
БУДУТ УЧИТЬ С ПОМОЩЬЮ ИГР

Мечта миллионов детей всего света наконец сбывается — осенью 2009-го в Нью-Йорке откроется первая школа, где в обучении будут использоваться компьютерные игры и даже принципы геймдизайна. Труд по организации экспериментальной школы взымали на себя две некоммерческие организации, **Gamelab Institute of Play** и **New Visions for Public Schools**, а деньги выделил фонд **MacArthur Foundation**. Сама идея не так уж и нова: в канадских школах на уроках истории с недавних пор во всю используют специальный мод для **Civilization**. Но на столь масштабное привлечение игр для обучения никто до сих пор не решался.

По мнению руководителей проекта, инновационная систе-

ма образования сможет лучше подготовить детей к учебе в колледже и подjemu по карьерной лестнице. Взаимодействуя в играх, школьники научатся работать сообща и в реальной жизни. А занятия со всевозможными редакторами помогут развить творческие задатки. Причем учиться (то есть участвовать в играх) будут не только школьники, но и педагоги. Как сказала директор **Gamelab** **Кэти Сален**, «дети научатся смотреть на мир как на ряд взаимосвязанных систем, которые можно изменить своими действиями».

Пока точно не известно, что именно будет использоваться в образовательном процессе. Школьники, наверное, не откажутся бы получить навыки общения через



World of Warcraft как тренажер совместной работы? Вполне возможно.

GTA, но окончательное слово принадлежит специальному совету из педагогов и геймдизайнеров. За два года они должны подготовить программу, соответствующую и «игровой» концепции обучения, и нью-йоркским стандартам об-

разования. К слову, школа — это лишь часть пятилетнего эксперимента с бюджетом в \$50 млн, проводимого **MacArthur Foundation**. Цель — выявить влияние высоких технологий на детей и их потенциал (технологий, а не детей) в обучении.

ИНДУСТРИЯ

С прибавлением ДВЕ НОВЫЕ СТУДИИ ОТ ВЕТЕРАНОВ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

И месяца не проходит без известий о появлении новой студии с большими амбициями. Одной из них стала **Smoking Gun Interactive**. Поинтриговав фанатов **Relic Entertainment** таинственными посланиями и ссылками на неработающие сайты, группа разработчиков **Company of Heroes** объявила о том, что покидает студию и создает собственную мануфактуру. Во главе беглецов стоит продюсер игры **Джон Джонсон**, ведущий программист **Дрю Дэнлоп** и арт-директор **Эндрю Редван-Питтлески**.

Остальные сотрудники тоже же далеко не бросовые — это люди, участвовавшие в проектах **Homeworld**, **Impossible Creatures** и серии **Need for Speed**. Над чем они трудятся сейчас, пока неизвестно — студия объявила лишь о намерении «расширить рамки стратегического жанра».

Не менее любопытная команда подобралась и в компании **Big Rooster**, открытой бывшим исполнительным ди-

ректором **Human Head Studios** **Тимоти Гартисеном**. Среди его товарищей числятся бывший технический директор **Midway** **Джейсон Блоховяк**, специалист по анимации **Джефф Девитт** и другие. Гартисен намерен опровергнуть мнение, что время небольших студий ушло: «Возможности для независимых разработчиков сейчас велики как никогда. Появление новых рынков и новых технологий подразумевает появление новых лидеров». Первым проектом **Big Rooster** станет компьютерная версия **Talisman** — настольной игры от **Games Workshop**.



Основатели **Smoking Gun Interactive**. Слева направо: Дрю Дэнлоп, Эндрю Редван-Питтлески и Джон Джонсон.

АНОНСЫ

Интервью С ТЕРРОРИСТОМ

В ДАНИИ
РАЗРАБАТЫВАЮТ
СИМУЛЯТОР РАБОТЫ
ЖУРНАЛИСТА
В ГОРЯЧИХ ТОЧКАХ

Если вы давно (или даже с недавних пор) мечтаете попробовать себя в роли журналиста, то эта новость вас заинтересует — датская студия **Serious Games Interactive** готовит серию игр, позволяющих полностью вжиться в роль репортера. Само собой, нам предстоит вести репортажи отнюдь не с заседаний Госдумы и расспрашивать отнюдь не **Уэя Булла** о его творческих планах. Впереди полная опаснейшая работа в самых горячих точках планеты (не зря общее название серии — **Global Conflicts**).

Наша задача — вести репортажи из эпицентра событий, сопровождая их комментариями действующих лиц с обеих сторон и фотографиями самым крупным планом. Для этого придется проявить всю свою смекалку и сообразительность (судя по все-



Первая часть репортажных похорождений происходит в Палестине, вторая — в Латинской Америке. Может, разработчики сделают и симулятор журналиста на ЕЗ — чем не горячая точка?

му, из всех игровых жанров **Global Conflicts** окажется ближе всего к квесту). Кроме того, мы сможем сами выбирать фотографии на первую полосу, заголовки для статей и даже их общий тон из предложенных авторами вариантов.

Между прочим, проект создан не забавы ради — **Global Conflicts** разрабатывается при поддержке Евросоюза, чтобы знакомить студентов и вообще всех заинтересованных с трудностями репортерской работы. На момент выхода журнала в Сети уже должна появиться первая часть, про конфликт в Палестине. За ней вскоре последует и вторая, в которой нам предстоит изучить особенности национального наркотизма в джунглях Латинской Америки.



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточная информация, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
1 августа 2007 года	Enemy Territory: Quake Wars	Activision/Splash Damage и Bethesda	Quake 4 + Wolfenstein: Enemy Territory — сетевой шутер о войне стрелков и пехоты.	80%
6 августа 2007 года	Stanglehold	Midway/Midway Studios Chicago	Зубоборательный бой по сюжету от Джона Бьюс-Мью Кью-Мью в главной роли.	70%
17 августа 2007 года	Premier Manager 08	200 Digital Publishing	Очередная серия известного футбольного менеджера. Немного нового, но сути не добавляет.	70%
21 августа 2007 года	BioShock	2K Games/Irrational Games	Шутер от первого лица нового поколения. Справедит ли от наших надежд?	70%
24 августа 2007 года	Loki	Foxbox Home Interactive/Cybertron	Diablo 2 в Грине. Или Там Талл? Или на новый лад — кому как нравится. Хотя разработчики настаивают именно на первом варианте.	75%
28 августа 2007 года	Bleazing Angels 2: Secret Missions of WW2	Ubisoft/Ubisoft Romania	Акривный авиационный, позволивший пережить на себя форму элитного пилота секретного подразделения.	70%
28 августа 2007 года	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts/EA Los Angeles	Потенциально игра-стрелка для застывающего сериала.	80%
31 августа 2007 года	Guilty Wars: Eye of the North	NCsoft/Amelia	Тревел по сюжету и фанатичный админ для Guilty Wars пролетит соевый мостик к грядущему сезону.	70%
Август 2007 года	Europa — Universals Napoleons Ambition	Paradox Interactive	Дополнение к лучшей глобальной стратегии последних лет.	75%
Август 2007 года	Universal Combat: Collectors Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, на ее полное прохождение понадобится несколько лет.	80%
Лето 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight Software/Enlight Software Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 6000-летнюю историю борьбы народов и династий.	70%
3 сентября 2007 года	BlackSite: Area 51	Midway/Midway Studios Austin	Продолжение шутера Area 51. Продолжает расширять приключения не в одиночку, а в составе отряда «наследников».	75%
7 сентября 2007 года	The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft/Blue Byte Software Funbox Software	И в течение серии предпринимательского сериала. Вторые в серии общаются с жителями персонажи и омену времени года.	75%
11 сентября 2007 года	Crysis	Electronic Arts/Crytek	Судя по описанию, это будет графическое революция в жанре шутеров от первого лица. В будущем можно даже сомневаться не приходится.	70%
11 сентября 2007 года	Field Ops	Freixas Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Судя по описанию, совместить несовместимое?	75%
18 сентября 2007 года	Juiced 2: Hot Import Nights	Triix/Juiced Games	Автосимулятор, сочетающий look Need for Speed и увлекательный онлайн-жанр. Test Drive Unlimited.	80%
18 сентября 2007 года	TimeShift	Visceral Games/Saber Interactive	So-то уже много не удивляйтесь, а вот отменять время козод — это уже что-то новенькое.	80%
18 сентября 2007 года	World in Conflict	Serra/Massive Entertainment	Стратегия о том, как поспорили США и Советский Союз и что из этого вышло.	80%
28 сентября 2007 года	Arma: Queens Gambit	Sims Games/Schism Interactive Studio	Адаптация к Arma: Assault расстанет все точки над i предшествующей войне и начнет новую.	75%
28 сентября 2007 года	SEGA Rally Revo	SEGA/SEGA Driving Studio	Третий серия (дизайнер ставку на нежность) жутко популярного в арабах раллийного симулятора.	85%
Сентябрь 2007 года	Building World	ElektronGames/Creative Patterns/Pulsio Games	Постройка города от и до: от проектирования до дизайна недвижимости.	75%
28 сентября 2007 года	Tabula Rasa	NCsoft/Destiny Games	Долгострой от мира MMORPG как некогда близок к релизу.	90%
9 октября 2007 года	FFA 08	Electronic Arts/EA Canada	Очередной футбол от EA.	80%
9 октября 2007 года	Half Life 2: Episode Two	Valve Software	Что случится с Халком? Куда занесет Говарда? И самое главное: будет ли игра снова столь популярна, как сюжет? Ждем октября.	70%
9 октября 2007 года	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari/Obsidian Entertainment	Окончание истории оригинальной игры.	85%
30 октября 2007 года	Thriller: Off the Rails	LucasArts Entertainment/Frontier Developments	Очередная вариация на тему Theme Park, разбавленная аркадными элементами.	70%
30 октября 2007 года	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision/Infinity Ward	«Далей Вторую череду, да задраскует трижды про возрождение стелс-жанра режима» — такое теперь девиз разработчиков игры.	90%
30 октября 2007 года	Hellgate: London	Electronic Arts/Tagbox Studios	Diablo 2 от первого лица в арабах Лондоне. Запечатанная смерть.	70%
30 октября 2007 года	Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts/EA Black Box	Простой, стильный, да задраскует спортивные гоночные на дорогах и быстрой разработке машины!	70%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, примера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Puss in Boots	28 сентября 2007—	Серия Puss in Boots	Уилл Болтон/Дэн Уайт, Крис Котчелло, Дэйв Боули	неизвестно
Resident Evil: Extinction («Обитатели ада: Вымирание»)	21 сентября 2007/20 октября 2007	Серия Resident Evil	Росалия Манжика/Мелла Давалон, Али Ларнер, Симона Геттис	80%
Hitman («Хитмен»)	12 октября 2007	Серия Hitman	Коваль Жан-Пьер/Оливер	85%
BloodRayne 2: Deliverance («Бладрейн 2: Освобождение»)	Ноябрь 2007—	Серия BloodRayne	Уилл Болтон/Мелла Давалон, Майкл Энгелс, Зак Уайлд	неизвестно
Alens vs. Predator («Хищник против Хищника 2»)	25 декабря 2007/17 января 2008	Серия Alens vs. Predator	Грег Штрассер, Колин Штрассер/Рейно Алленс, Стивен Гасмал	80%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля»)	18 января 2008—	Серия Dungeon Siege	Уилл Болтон/Дэвид Стейнман, Рай Пайота, Девид Рид	неизвестно
Prince of Persia: Sands of Time	Даньор 2008—	Prince of Persia: The Sands of Time	Майкл Бай/Артем Кларен	90%
Orientalia	Даньор 2008—	Даньор 2008—	Красов Ганел	70%
Alice	2008—	American McGee's Alice	Маркус Хендлер/Сара Миллер Геттер	85%
Clock Tower	2008—	Clock Tower	Дэвид Фелдман	75%
Cold Fear	2008—	Cold Fear	Энтони Веллет (сценарий) —	75%
Driver	2008—	Серия Driver	Ирвинг Эверетт —	75%
Far Cry	2008—	Far Cry	Уилл Болтон/Тим Шаулер	неизвестно
Fear Effect	2008—	Fear Effect	Стивен Тейлор —	75%
Warcraft	2008—	Серия Warcraft	Крис Митчелл, Дэвид Веллет (сценарий) —	90%
Street Fighter	2008—	Серия Street Fighter	—Дэвидска Билл	75%

Уши на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправлялись в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
5d Meen's Civilization 4: Beyond the Second	2K Games/Foxbox Games	Второй и крупнейший за всю историю «Цивилизации» (по словам разработчиков) вариант Civilization 4.	90%
Spy Smasher 2008	Lighthouse Interactive/VSTEF	Симулятор прожорливого судорожного.	70%
Sign of the Stars: Born of Blood	Lighthouse Interactive/Kerberos Productions	Стандартный аддон к одной из самых известных игр. Обещает увлекательную графику, но в игре тактичность и все в таком духе.	65%
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft Entertainment/GRN	Продолжение популярной американской спецназа недалекого будущего.	80%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.



● Горение финики разработчики Frozenbyte взяли за логотип Shadowgrounds Survivor (спасибо же творения Shadowgrounds), выдержанный в лучших традициях Crimsonland и Alien Shooter. Отстрелом инопланетян займутся трое героев, каждый из которых наделен уникальными способностями и может расти в опыте. У них оружие также есть система развития.

Суд пришел

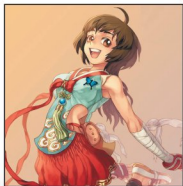
ГРОМКОЕ ДЕЛО О ПИРАТСКОМ СЕРВЕРЕ RAGNAROK ONLINE



Тверской суд города Москвы признал Валентина Киселева, владельца неофициального сервера игры Ragnarok Online, виновным в нарушении авторских прав. Конечно, громкими процессами на пиратскую тему сейчас никого не удивишь (не так давно на всю страну шумели дела о контрафактных Windows), однако нынешнее разбирательство оказалось весьма показательным. И показало оно сразу две вещи: во-первых, отечественная Фемида на данный момент абсолютно не разбирается в онлайн-игровой специфике, а во-вторых, решительной борьбе с пиратством данное обстоятельство не помеха.

Инициаторами процесса стали Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством и ныне закрытая компания «Мадос» (сейчас это Gravity CIS), представлявшая в России авторов Ragnarok Online. Суть претензий была, в общем, проста — есть пиратский сервер, а его быть не должно. Следствие началось еще в 2005-м, сервер у Киселева был изъят, а найденную на жестком диске клиентскую часть игры эксперты сравнили с официальным продуктом Gravity. Правда, это была не та программа, которая требовалась для игры на сервере (за ней игроки отправлялись на официальный сайт Ragnarok), но суду это не помешало признать действия Киселева незаконными.

В итоге владельца сервера признали виновным в, цитируем, «незаконном использовании объектов авторского права или смежных прав, совершенном в крупном размере» (64 тыс. аккаунтов — действительно мас-



штаб немалый). Если углубляться в подробности, то Киселев был осужден за то, что незаконно модифицировал серверную часть игры. Сам он утверждает, что создал программу с нуля, суд же посчитал, что обвине-мый позанимался ее у Gravity.

Правда, то, как суд пришел к этому выводу, вызывает немало вопросов. Хотя бы потому, что серверную часть признали заимствованной на основе сравнения официального и пиратского... «клиентов». Служители Фемиды, кажется, вообще не разобрались, что это, как говорят в Одессе, две большие разницы. В приговоре суд просто приравнял одно к другому, указав, что «клиент» работал «именно как серверная часть, предлагая загрузить по ссылке Ruso Patchserver патчи, необходимые для игры на сервере Киселева В. Я.». Да и сама экспертиза, проведенная с помощью Total Commander, бинарного редактора UltraCompare и Microsoft Excel, стала объектом множества насмешек в Сети.

Также защита указывала на то, что при экспертизе исследовался диск с лицензионной игрой, который не был изъят в рамках следствия, а был просто направлен администрацией экспертного учреждения (по закону



эксперт не может сам собирать доказательство). Да и сам факт пиратства подразумевает под собой распространение контрафактной продукции, но говорить о распространении серверной части не приходится.

А вот иск о возмещении ущерба, который пострадавшие оценили в 8 млн рублей (цена лицензии на Ragnarok Online), суд отклонил на основе того, что в то время официальный сервер находился еще в «бесплатном доступе».

Сам Киселев считает, что «компания Gravity расчищает себе место» на рынке. В ближайшее время он намерен обжаловать приговор. Его адвокат еще во время процесса заявил, что суду следовало дать отвод «в связи с личной заинтересованностью в вынесении постановления».

В итоге логичный с точки зрения закона процесс (при том, что личное отношение к пиратам у каждого свое) обернулся критикой и шумом. Все это заставляет задуматься. Если суд не может разобраться в понятиях «серверная» и «клиентская часть» (не говоря уже о таких терминах, как «реверс-инжиниринг»), оперируя формулировками вроде «на сайте выложена игра», о грамотном разбирательстве говорить не приходится. А учитывая то, как активно онлайн-игры и вообще интернет входят в нашу жизнь, разбирательства подобного рода наверняка еще много.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Будь готов с
новым поколением
ТВ-тюнеров от
AVerMedia!



AVerTV Hybrid Express

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио в портативном формате ExpressCard!
- Наличие комбинированного (RCA) видеовхода
- Поддержка всех стандартов стереозвуда
- Возьми с собой в дорогу!



AVerTV Hybrid+FM Volar

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возьми с собой в дорогу!
- Наличие комбинированного (RCA) видеовхода
- Стереозвук



AVerTV Cardbus Plus

- 16-канальный предварительный просмотр
- Поддерживает форматы видео MPEG-4/MPEG-2/MPEG-1



Infogrames показала, что у руля крупной компании можно оказаться, не имея никакого опыта в игровой индустрии. Переживающая не лучшие времена студия объявила о назначении нового исполнительного вице-президента — **Маттеаса Хогерорта**, который прежде консультировал нескольких французских министров и сотрудничал с оператором связи Noos.



Реклама на территории Quake

В ENEMY TERRITORY БУДУТ РЕКЛАМНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

Появилась новая площадка для инвентивной рекламы — на этот раз в данном качестве выступит грядущий онлайн-шутер **Enemy Territory: Quake Wars** от **Splash Damage**. Об этом сообщил один из директоров компании и продюсер эскина **Нил Постлуэйт**. Как водится в таких случаях, он заверил, что все делается исключительно для блага игроков. Полученные доходы будут пущены на поддержку игры: выпуск патчей, поддержа-

ние работы серверов и так далее. По словам Постлуэйта, без спонсорской рекламы деньги пришлось бы взимать с самих игроков. Он заверил, что объявления не станут назойливыми, напротив, они будут органично вписаны в игровое окружение. «В конце концов, есть вещи, которые очень странно смотрелись бы без рекламы», — к примеру, борта грузовиков», — сказал Нил.

Не зря, видимо, аналитическая компания **Parks Associates**

считает этот способ пиара недооцененным (к примеру, в Америке ежемесячные расходы на телевизионный маркетинг составляют \$37 на каждую семью, а на игровую — лишь 50 центов). Впрочем, к 2012 году расходы на инвентивную рекламу должны составить \$800 млн, сделав ее главной новинкой игрового пиара (общий бюджет которого и вовсе достигнет двух миллиардов).

Сейчас же объявления в играх по популярности занимают третье место, а наиболее часто маркетологи обращаются к баннерам на специализированных сайтах и рекламным играм. Следом идет спонсорская поддержка различ-

ПОДРОБНОСТИ



По словам разработчиков **Enemy Territory: Quake Wars**, «реклама органично вписывается в игровой мир». Здесь, например, хорошо смотрятся бы слоган про самолеты «Аэрофлота».

ных турниров и пиар в онлайн-овых мирах (например, виртуальные офисы компаний в **Second Life**).

АНОНСЫ



Шерлок Холмс И ТРЕТИЙ «ДРАКУЛА»

ДВА КВЕСТА ОБ ИЗВЕСТНЫХ ГЕРОЯХ

Шерлок Холмс совсем недавно блестяще поставил на место расползающийся фанатов **Ктулху** (**Sherlock Holmes: The Awakened**, в России известная как «Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху»). Однако покой знаменитому сыщику только снится. Его ждет новый противник, тоже из числа знаменитых книжных героев — **Арсен Лупен**, вор-джентльмен и любитель покрасоваться перед газетчиками. Вот и на этот раз герой французского писателя **Мориса Леблана** публично пообещал за пять дней ограбить пять британских достопримечательностей, среди них — Национальная галерея, Британский музей и даже Букингемский дворец.

Новый квест от **Focus Home Interactive** и **Frogwares** так и на-

зывается — **Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin**. Потрясающая свобода действий, ставшая главным козырем предыдущей игры, и на этот раз останется с нами. На прилавках новое приключение сыщика появится в конце 2007-го.

Очередное игровое воплощение предостит и другой незабываемой личности — графу Владу Цепешу, более известному как **Дракула**. Квест **Dracula 3** продолжает начатую **Kheops Studio** в 1999-м (**Dracula: The Resurrection**) и продолженную в 2000-м (**Dracula 2: The Last Sanctuary**) серию, снискавшую немалую любовь среди поклонников вампирской тематики. Действие переносится в промежуток между двумя мировыми войнами. Епископ Арно Моризио отправляется в Трансильванию для рассмотрения очередного дела о канонизации, однако метки на теле возможной святой, по словам местных жителей, оказываются «печатами» Дракулы. Священник берется выяснить, так ли уж сильно привирал **Брэм Стокер**. Узнать, станет ли неугасимый священный закуской для графа, мы сможем в декабре этого года.

SONY vs. СОТРУДНИКИ: 0:1

КОМУ В ИНДУСТРИИ ЖИТЬ ХОРОШО

Считается, что жизнь разработчика полна бед и лишений. Постоянные крахи вынуждают месяцами не видеть родного дома, каждый неудачный проект грозит выплыть в поиски новой работы, а начавшись видит в тебе лишь приложение к клавиатуре. За примерами далеко ходить не надо — совсем недавно сотрудники **Sony** через суд добились выплаты \$8,5 млн за бесплатно отработанные сверхурочные. Дополнительным условием стал переход младших аниматоров, моделлеров и художников на почасовую оплату. К слову, прежде чем договориться миром, **Sony** два с половиной года судился с собственными работниками.

Поэтому нет ничего удивительного, что в американский

top-50 малых и средних компаний с наиболее комфортными для работы условиями попала лишь одна студия-разработчик. Организация **The Society for Human Resources** (занимается охраной прав трудящихся) поставила на почетное восьмое место **Insomniac Games**, авторов PlayStation-сериала **Ratchet & Clank** и прошлогоднего шутера для PS3 **Resistance: Fall of Man**.



Веселые Ратчет и Кланк были придуманы сотрудниками **Insomniac**, «самой дружелюбной к работникам» студии. В **Sony**, где персоналу недоплачивают за сверхурочные, больше тоскает к жутким монстрам.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Текст» — первым в России СМР для абонентов сети мобильной связи.

Расписки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематики:

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



Разработчики обещают сделать **Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin** не только увлекательным квестом, но и виртуальной экскурсией по Лондону.



● «Смерть шпионом», претендующая на звание первого российского шпиона-жизни, в конце текущего года получит дополнение. Ардон «Момент истины» порадуется возможности проходить миссии разными способами (какое задание будет оным). Расширится и выбор озвучки, позволяющий главному герою выдвигать себя за других людей.

● Брутальный экшен Soldier of Fortune получит продолжение — Soldier of Fortune: Pay Back. Игрой займется не Raven Software, а словачская студия Cauldron (Chaser, Gene Troopers). Фирменная возможность отрывать врагам руки и отстреливать ноги не только сохранится, но и получит дальнейшее развитие.

МАНИЯ

СКАНДАЛЫ

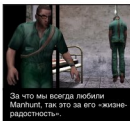


ОХОТА на Manhunt 2

MANHUNT 2 ФАКТИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНА

Rockstar доигралась. Цензура стерпела GTA 3, оригинальный Manhunt, Bully (PS2-экшен про школьника-хулигана), мзрия Нью-Йорка кое-как смирилась с тем, что GTA 4 переедет на улицы их города (формально действие игры происходит в вымышленном Либерти-Сити, но всем понятно, что подразумевается Нью-Йорк), но Manhunt 2 (он же «Праздник непослушания в дурдоме»), по-видимому, переплюнула все эти игры. Игра заслужила на редкость единодушные оценки цензоров. Ее запретили в Великобритании, Ирландии, Австралии и Италии. В США она получила рейтинг Adult Only, что закрыло ей путь на полки большинства американских магазинов. В довершение всего Sony и Nintendo отказались выпускать игру на своих платформах.

Причем, если верить Sony и Nintendo, свое решение они приняли безо всякой оглядки на мнение рейтинговых комиссий.



За что мы всегда любили Manhunt, так это за его «жизнеопасность».

Шар Nintendo, которая позиционирует Wii как семейную приставку, вполне можно понять (хотя на ней есть Red Steel и игры серии Resident Evil). Но решение хозяев PlayStation, регулярно делавших ставку на GTA, God of War и подобные вещи, выглядит немного неожиданно. Напоминание, вторая часть Manhunt 2 посвящена секретным опытам над больными в одной психбольнице. Герой приходит в себя с абсолютно чистой памятью, а процесс его восстановления заключался в непрерывном и жестоком умерщвлении всего, что имело неосторожность пошевелиться.

Это и напугало цензоров. Дэвид Кук, директор BBFC (организация, выставляющая рейтинги в Британии), заявил, что Manhunt 2 не содержит ничего, кроме непрерывного насилия. Если в первой части, по его словам, был хоть какой-то смысл, то вторая

часть — это «жестокое убийство практически без перерыва». Собственно, Manhunt 2 далеко не первая игра с плещущим через край насилием. В недавнем Condemned: Criminal Origins было примерно то же самое, но никто по этому поводу шума не поднимал. Однако на этот раз цензоры проявили упрямство. По словам директора ассоциации британских издателей ELSA Пола Джексона, «BBFC продемонстрировала, что система рейтингования в Британии работает, и работает хорошо».

Manhunt 2 стала второй игрой за всю историю, запрещенной в Соединенном Королевстве. Первой такой игрой был Carmageddon, но тогда дело удалось уладить путем замены людей на зомби. Но Manhunt 2, по словам Кука, не спасет никакая коррекция. Rockstar, впрочем, пока и не выражает желания что-то менять — они вполне довольны получившимися результатами. «Manhunt 2 рассчитан на любителей психологических триллеров и хоррора. Игра не отличается от других продуктов для взрослой аудитории... В отличие от многих других, мы не считаем, что игры нуждаются в особом присмотре со стороны комиссий», — заявили в Rockstar. Издатель Take Two объявил об отсрочке релиза на

неопределенный срок, но, судя по всему, они сами пока не знают, что делать с игрой.

В Британии тем временем все идет сбор подписей (www.gopetition.co.uk/petitions/stop-the-bbfc-ban-on-manhunt-2.html) под петицией на имя премьер-министра с просьбой разрешить продажу Manhunt 2 и лишить BBFC права налагать запрет на игры. «Взрослые люди должны сами принимать решение, во что им играть», — говорится в обращении. В США собирают подписи сразу по двум петициям: «Свободная Америка против цензуры в Manhunt 2» (www.petitiononline.com/4manhunt/petition.html) и «Спасите Manhunt 2» (www.petitiononline.com/RSGMHD2/petition.html). Если вам безразлична судьба игры, можете взглянуть по ссылкам и оставить свою подпись.



В интернете уже ужасаются на тему того, как можно «очеловечить» Manhunt 2. Сайт gucomics.com, например, предлагает такой вариант.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Halo В ПЛЕЙКЕ

ИГРУШКИ ПО HALO И WORLD OF WARCRAFT

В Halo вскоре можно будет играть и без компьютера. Компания McFarlane Toys объявила о том, что выпустит серию фигурок по мотивам знаменитого экшена. На прилавках набор появится в марте 2008-го. В пластике будет увековечен Мастер Чиф, а компании ему составят два полководца, два пехотинца и снайпер из армии ковенантов и виртуальный гид. Дополнит игрушечную армию три средства передвижения (Warthog, Ghost и Brute Chopper). К слову, для McFarlane Toys это далеко не первый опыт подобного рода:



Если вдруг отключили электричество или не работает Сеть, в Halo можно будет сыграть прямо на столе.

компания успела поработать с Metal Gear Solid, Soul Calibur 2, Onimusha 2 и Ultima Online.

Фанатов World of Warcraft уже давно снабжает подобной радостью DC Unlimited. Вот и сейчас компания обещала в феврале будущего года добавить к своей коллекции еще четыре фигуры героев, а также палладина древнееврейского «люкс-исполнения».

ГЕЙМЕР ГЕЙМЕРУ ДРУГ

БОЛГАРСКАЯ СТРАТЕГИЯ WORLDSHIFT УЧИТ ВЗАИМОПОМОЩИ

Black Sea Studios из Болгарии отработала до начала работ над стратегией WorldShift. Сюжет ничего хорошего не обещает: на Землю падает метеорит с инопланетной заразой на борту, и всю планету заполняют му-

танта, а носители чистого генофонда заперты в нескольких мегаполисах. Третьей стороной конфликта выступают неопознанные еще пришельцы.

WorldShift была бы абсолютно вторичной игрой, если бы не одно «но»: необходимость совместного прохождения кампании. Именно необходимость, поскольку древо развития здесь заменяют разнообразные артефакты, наиболее сильные из них можно добыть лишь сообща. По словам разработчиков, можно играть и одному, но вместе веселее.



Кадр из WorldShift. Где-то мы уже это видели, да?



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



● Издатель Codemasters перешел в собственность индонезийской компании **Balderton Capital**. Та и прежде держала 70% акций «коди-ков», а теперь выкупила оставшиеся 30% у основателей компании. Кстати, незадолго перед этим Codemasters сменил логотип — новый герб, «выражающий суть, застенчивость и независимость», смотрите на картинке.

СРОЧНО В НОМЕР

ВЕЛИКИЙ ИСХОД

GEARS OF WAR
И VIVA PINATA
ПРИХОДЯТ НА РС

Пресс-конференция Microsoft, состоявшаяся аккурат перед E3, принесла сразу две новости. Первая новость уже как бы и не новость: **Gears of War**, самый популярный на данный момент (до выхода **Halo 3**) шутер для Xbox 360, выйдет на PC. Клифф Блехински из Epic говорил нам об этом еще прошлой осенью на выставке X06, а теперь вот последовал официальный анонс. Подробный рассказ об игре смотрите в февральском номере за этот год. PC-версия будет отличаться от оригинала наличием пяти дополнительных глав, новыми картами для сетевой игры и редактором уровней. Vista необязательна — игра не будет возражать и против

Windows XP (хотя графика, скорее всего, при этом будет хуже, как в случае с **Lost Planet**). Реализ — уже этой осенью.

Второй анонс действительно неожиданный: кроме **Gears of War**, Microsoft перенесет на PC еще и **Viva Pinata**, жанрирадостную фан-шутер о разведении пинкит (это такие бумажные чучела зверей, которые в Мексике принято набивать подарками, а потом дети разбивают их палками) в собственном садике. Дату выхода «майки», к сожалению, не уточнили.



На Xbox 360 Gears of War и Viva Pinata вышли прошлой осенью.

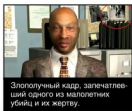
СКАНДАЛЫ

Квест вне закона

РЕАЛЬНОЕ
ПРЕСТУПЛЕНИЕ
В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ

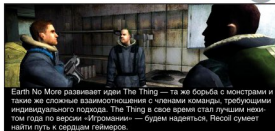
Споры о том, насколько нормы морали реального мира применимы к компьютерным играм, будут продолжаться, наверное, вечно. В этом выпуске новостей вы можете прочитать о конфликте Sony с церковью, и о спорах вокруг запрещенного **Manhunt 2**. Вот еще информация к размышлению: в Британии разгорелся скандал вокруг квеста **Law & Order 2: Double or Nothing** (2003) от **Legacy Interactive**. В игре обнаружилась ссылка на порнографию в 1993-м году Британию преступление — два десятилетних ребенка из неблагополучных семей похитили и убили Джеймса Балджера, которому едва исполнилось два года. В **Double or Nothing** фигурирует момент, снятый видеокameraми наблюдения торгового центра — один из убийц выводит мальчика на улицу. Запечатлевший этот кадр висит на рабочем месте одного из героев и служит визуальным аналогом похищения.

Знава об этом, мать убитого ребенка потребовала немедленно удалить из игры злополучный кадр, сказав, что использование памяти ее сына в качестве подсказки в игре «переходит все границы». Собственно, на этот раз никто и не думал спорить. Компания **Global Software Publishing**, как раз недавно затеявшая переиздание квеста, пообещала обязательно все исправить и отозвала уже появившиеся на прилавки магазинов экземпляры. **Legacy Interactive**, в свою очередь, оперативно опубликовала патч, «очищающий» уже проданные копии игры. Также студия извинилась перед матерью Джеймса, объяснив свой проступок тем, что не знали о наущившем деле, так как в США оно не получило огласки.



Злополучный кадр, запечатлевший одного из малолетних убийц и их жертву.

АНОНСЫ



Earth No More развивает идеи The Thing — та же борьба с монстрами и такие же сложные взаимоотношения с членами команды, требующими индивидуального подхода. The Thing в свое время стал лучшим нехитом года по версии «Игромании» — будем надеяться, Recoil сумеет найти путь к сердцам геймеров.

СОЦИАЛЬНЫЙ ЭКШЕН

EARTH NO MORE НАУЧИТ
БОРЬБЫ С МУТАНТАМИ
СООБЩА

Новый экшен **Earth No More** от **3D Realms** и **Recoil Games** (возглавляемой, к слову, одним из основателей **Remedy**, подарившей миру **Max Payne**) готовит нечто необычное. Если верить разработчикам, нас ждут не подвиги героя-одиночки, но и не типичный командный экшен, где отряд болванчиков беспрекословно подчиняется командиру-игроку.

По сюжету над Землей нависла очередная угроза. А именно — крайне агрессивные растения алго цвета, появившиеся в результате чрезмерного загрязнения окружающей среды. С ними и предстоит разбираться герою в сопровождении четырех товарищей.

Соратники в **Earth No More** — живые люди, каждый со своим характером, страхами и AI-тараканами. Таким подходом создатель очень напоминает небезвестный **The Thing**. Искать общий язык предстоит не только с товарищами, но и с многочисленными NPC. Отработав навыки социального общения и массового уничтожения смогут в 2009 году владельцы PC, Xbox 360 и PS3.

Играй и смотри

ИГРА ПО ФИЛЬМУ «ПИЛА»
И КРАТИКАЦИЯ DIABLO

Киностудия **Legendary Pictures** («300 спартанцев», «Бэтмен: Начало») посеяла смуту среди поклонников творчества **Blizzard**. Купив права на экранизацию **Diablo** еще в далеком 2000 году, она только сейчас поместила фильм в список проектов «в разработке». Кстати, в этом же списке уже давно значится другое творение **Blizzard** — **World of Warcraft**. Ходили слухи, что автором сценария должен стать Гэри Уитли (**Gary Whitta**), участвовавший в написании сценариев к **Gears of War**, **Prey** и **Duke Nukem Forever**. Но музыка играла недолго: почти сразу же **Diablo** исчез из списка, а **Legendary Pictures** посоветовала не радоваться раньше времени. **Blizzard** же до сих пор хранит гордое молчание, не давая никаких комментариев.

А тем временем **Томас Тулл**, продюсер тех же «300 спартанцев», продолжает раскручивать

КИНО



Игра по мотивам «Пилы» (это кадр из третьей части) может стать еще большей жутью, чем фактически запрещенный **Manhunt 2**.

свое новое дитя — компанию **Brash Entertainment**, которая занята производством игр по мотивам киноблокбастеров. Точнее, производством занимаются сторонние студии, а **Brash** играет роль своеобразного продюсера-наблюдателя. На реализацию своих планов **Brash** получила щедрый куш в размере \$400 млн.

А планы у компании воинственно титанические — приобретено уже порядка 40 (!) лицензий, из которых в ближайшие 5 лет должно получиться 60-100 проектов (!!!). Правда, пока известно лишь то, что студия намерена выпустить сразу несколько игр по мотивам «Пилы».

Конкурс!

Свобода от забот

на правах рекламы

Лето в разгаре. Успей отдохнуть от учебы, телевизора и компьютеров! Но даже вдали от цивилизации сложно обойтись без музыки и радио. Компания **Creative (ru.europe.creative.com)** и журнал **«Игромания»** объявляют конкурс на самую интересную и креативную фотографию. Главный приз — миниатюрный MP3-плеер **Creative ZEN Stone Plus**, который не даст тебе соскучиться. Их у нас целых три. Итак, объявляем свободу от забот!

Пришлите креативную фотографию с девайсами, которые делают вашу жизнь интересной и яркой и в то же время позволяют оставаться мобильным и свободным. Это может быть MP3-плеер, КПК, смартфон или даже ноутбук. А может все вместе... Три самых оригинальных фотографии будут опубликованы на страницах журнала «Игромания». Каждый из победителей получит по Creative ZEN Stone Plus! Присылайте ваши фотографии на электронную почту **creative@igromania.ru**. Победители будут объявлены в октябрьском номере журнала «Игромания».

CREATIVE

Creative ZEN Stone Plus

Крошечный плеер Creative ZEN Stone Plus — отличный компаньон для подвижных и активных людей. Плеер представлен шестью вариантами яркой расцветки и способен хранить до тысячи песен! Ты наверняка оценишь его стильный дизайн и простоту использования, экран с часами и будильником, ну а такие бонусы, как FM-радио и встроенный микрофон, также не будут лишними.

Ходишь в спортзал? Много времени проводишь в транспорте по дороге на работу и обратно? Просто положи в карман Creative ZEN Stone Plus и носи его с собой везде!



- Память 2 Гб вмещает до 1000 песен
- Экран для простого и удобного выбора треков и функций
- MP3-плеер, FM-радио, часы/будильник, микрофон/диктофон
- Настраиваемая «горячая кнопка» для доступа к основным функциям
- Большой выбор цветов: черный, белый, зеленый, синий, красный, розовый



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержится в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр описаний в режиме «stand-by».
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В издании каталога DVD есть альтернативная обложка в формате HTML. Если открыть интерфейс у вас не запускается, значит или модель не работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, креативную обложку и т.д. и хотите выдать это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подобности конкурсы читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайший номер.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о содержимом DVD, музыке в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекоммерческих клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам.

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Без лишних прикрас сразу к делу. В первую очередь хотелось бы обратить ваше внимание, что с этого месяца мы открываем несколько специальных почтовых ящиков — «Игровой зоны». Электронные адреса логично разделены на жанры, так что теперь вы легко можете отправить письмо с комментарием той или иной подборки, дать совет, что стоит положить на DVD для конкретной игры, или просто высказать мнение.

Уже с этого месяца все дополнения «Игровой зоны» снабжаются развернутыми рецензиями, плюс каждая карта, модификация и любое другое дополнение получают так называемый общий рейтинг «Игровой зоны». Гибкая и простая система оценок поможет вам быстро составить мнение о том или ином дополнении.

Главным событием августовского выпуска «Игровой зоны», без сомнения, стала могучая подборка для *Neverwinter Nights 2*, к созданию которой приложили креативную руку неизвестный *Денис Давыдов*. Вас ждала мощная подборка интересных модов и в первую очередь — «Игровой зоне» по *NWN2* — модификация. Подробности читайте дальше в рубрике «Neverwinter Nights 2» в этот раз под номером одиннадцать.

Кроме того, обратите внимание на новую модификацию для *C&C 3: Tiberium Wars* под названием *Mini Mod*. Крошечный мод позволяет строить стены в любом месте карты, тем самым кардинально меняя всю стратегию нападения и защиты. Если в оригинале можно было кавалерийскими наскоком ворваться на базу и погнать все постройки, то теперь придется сначала пробивать брешь в стенах, а потом уже атаковать жизненно важные здания.

К слову, в этом же месяце вышел еще и свежий патч для *Tiberium Wars*. Он исправляет множество ошибок, меняет характеристики юнитов и добавляет несколько карт для мультиплеерных сражений. Заплата успешно ставится на официальную русскую версию игры и ждет вас в рубрике «Патчи».

Развешая тему интересных дополнений, вышедших в июне, рекомендую наведаться в рубрику «Бонусы

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу DVDMANIA@IGROMANIA.RU

сы игровой зоны». Там вас ждет, во-первых, отличный набор отечественных машин для *Need for Speed: Most Wanted*. В него вошли такие модели, как «Залороски», «УАЗ «Патриот» и микролиния «Волга». Говоря на таких авто очень забавно. Особенно весело обходить на «Залороске» какой-нибудь «Астон Мартин». Во-вторых, там же — в «Бонусах» — вас ждет энтузиастская кампания для *Titan Quest* под названием *Frozen World*. Занятный сюжет, новые локации и пара батальных врагов к вашим услугам.

Между тем наша команда локализаторов *FOR-MAT C* под чутким руководством *Александра Макаренкова* продолжает радовать новыми релизами. В июне дружный коллектив перешел на русский язык одну из самых интересных модификаций для *Half-Life 2* — *Eclipse* («Затмение»). Подробности читайте дальше в рубрике, а я лишь скажу, что модификация коренным образом меняет геймплей *Half-Life 2*. Плюс, мод отличается продуманным сюжетом и множеством непростых, но интересных головоломок. Ловит он в рубрике «Сделано в «Игромании»».

В «Темах DVD» у нас вышло. Все три темы — это не просто моды, а полноценные дополнения, не уступающие своим официальным аналогам. Последними *Battfield 2* ждет гигантская модификация *Point of Existence 2*. Тут и новый сюжет, и техника, и карты — в общем, совсем другая игра получается. Для ценителей космических симуляторов и конкретно *X3: Reunion* мы приоткрыли глобальное дополнение *Extended 7*. Авторы сочинили интересный сюжет, соорудили десятки новых кораблей и звездных систем, изменили в лучшую сторону графика и поработали над геймплеем. В итоге получилось полноценный аддон. Наконец, фанаты спорта ждет модификация *Euro 2008* для *FIFA 07*. С ее помощью вы можете совершить прыжок в будущее и сыграть в чемпионат Европы 2008 года уже сегодня.

На этом прошлось с вами ровно до следующего месяца. Смотрите, изучайте, играйте и — удаче!

Степан Чечулин
stepan@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- N1:** «Сделано в «Игромании», «Демоблок», «Патчи», «ЮДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «Инфоблок» и «Руководства и прохождения».
- N2:** «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игровой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железные софты» и «Читательские рассказы».
- N3:** «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой календарь», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
 Редактор: **Семен Чечулин**
 Руководитель видеонаправления: **Антон Логинков**
 Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Освникова** и **Денис Валева**
 Дизайн обложки: **Илья Галеев**
 Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожков**, **Семен Чечулин**, **Владимир Кузнецов**, **Александр Цыплаков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
 Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Макаренко**, **Николай Петасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современные DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD-плеера по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2364

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы выбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Half-Life 2: Затмение

Еще с лета прошлого года к нам на почтовый ящик «Игровой» идет поток писем с просьбой локализовать одну из самых популярных модификаций для Half-Life 2 — **Eclipse («Затмение»)**. Однако модификация оказалась необычайно сложной для перевода, с множеством хитрых скриптовых конструкций, которые после локализации упорно не хотели дружить с обновлениями Steam. И вот мы, наконец, настроили все как нужно и теперь предлагаем вам полную локализацию знаменитого дополнения.

Для тех, кто по каким-то причинам до сих пор не знает, что такое Half-Life 2: Eclipse, проведем краткий ликбез. Главная изюминка «Затмения» в том, что оно изменяет игру практически до неузнаваемости. Вместо Гордона Фримана нам предстоит играть за прекрасную юную волшебницу Виолетту, которая отправилась в некую фантазийную страну искать пропавшего отца. Место комбайнов заняли уродливые тропи, а главное оружие борьбы с нечистой теперь не гаулишка и фомка, а телекинез и испепеляющие все живое молнии. Очаровательная героиня по мере прохождения будет находить дневники с заметками своего отца, которые раскрывают не только тайну его исчезновения, но и проливают свет на происходящие события.

На протяжении нескольких больших уровней вам предстоит не только любоваться искусными татуировками на спине Виолетты (вид теперь от третьего лица), но и активно шевелить мозгами. Дело в том, что большинство загадок и головоломок в «Затмении» построены на взаимодействии различных предметов друг с другом по реалистичным физическим законам. Запустили бульником в доску — уклоняйтесь от разлетающихся щепок, неровно поставили ящики — придется балансировать, чтобы не упасть.



Тропи агрессивны и стремительны. Но ровно до тех пор, пока не получат камень промех глаз.

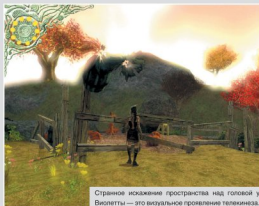


Решение непорочных, но очень интересных головоломок — один из главных элементов геймплея.

Натянули трос, чтобы открыть тяжелую каменную дверь? Извольте его закрепить, а то в самый неподходящий момент он развяжется и Виолетту придавит глыбой.

Единственный упрек, который можно высказать в адрес мода, — он слишком короткий. Не по абсолютному показателю, а по ощущениям. Играть настолько интересно, что несколько часов (для мода это немало) пролетают незаметно. Чертовски хочется продолжения!

Несмотря на то что первая версия модификации появилась почти два года назад, Eclipse по-прежнему оправдывает свое название, в буквальном смысле затмевая другие модификации. Помимо уже упомянутых неоспоримых плюсов, в «Затмении» потрясающая анимация, музыка, звуки, текстуры и модели. Как ни крути, а Eclipse — это совершенно новая игра на движке Source. Если вы любите HL2 и цените качественные модификации, то должны обратить внимание на «Затмение».



Странное искажение пространства над головой у Виолетты — это визуальное проявление телекинеза.

Интересные факты



Вот они — будущие светила игровой индустрии.

Профессиональными разработчиками игр не рождаются, ими становятся. В США, в городе Даллас (Тексас), находится Южный методистский университет, основанный в начале прошлого века Единой церковью методистов. В стенах этого университета успешно функционирует подразделение **Guildhall** — кузница талантов, где готовят начинающих разработчиков к суровой жизни современного геймдева. «При чем здесь мод «Затмение»?» — спросите вы. Все просто: эта модификация — аттестационная учебная работа группы студентов (свою команду они называют **Celtech**). За пять месяцев кропотливого труда команда начинающих разработчиков полностью переделала геймплей Half-Life 2, сделав его совершенно непохожим на оригинальную игру. Не зря выпускники Guildhall трудятся в ведущих игровых компаниях по всему миру.

№7. GTA: San Andreas

Что: 3 модификации,
23 модели автомобилей,
4 модели самолетов, 1 программа
Где брать: Игровая зона



Модель автомобиля MA3
5432 с прицеп-лесовоз

Модификации:

● **Tattoo Pack** — Сидней сможет сделать новые татуировки: маски индейцев майя, крылья дракона и фигуру некой барышни.

● **Русские дома** — северные районы Сан-Фиерро стали похожи на Сочи. Больше половины домов теперь до боли родные.

● **New Firemens** — новые пожарные Лос-Сантоса и Сан-Фиерро. Первые одеты в синюю форму МЧС, вторые — в серебристые огнеупорные комбинезоны.

Модели самолетов:

● **Bombardier Learjet 45xr**

● **Ан-2**

● **Ан-26**

● **Як-40**

● Впечатительная подборка из 23 отечественных автомобилей. Вы сможете сесть за руль



Игровая зона БОНУСЫ



Модификация Bonus для «Бригады Е5: Новый альянс».



Модуль Frozen World для Titan Quest: Immortal Throne.



Три модели отечественных автомобилей для Need for Speed: Most Wanted.

«Оки», трактора «Беларусь» и даже порупить МА3ом с прицепом.

№8. Heroes of Might and Magic 5

Что: 7 карт

Где брать: Игровая зона



Кампания «Одни хлопоты»

Самой интересной картой этой подборки является одиночная

кампания «Одни хлопоты», которая рассказывает историю о молодой наследнице престола. Некогда могучее королевство после смерти императора раздирается на части, и только в ваших силах вернуть мир на истерзанные земли.

Также обратите внимание на карту «Священный город», где рассказывается история великого зльфийского города, который подвергся нападению некромантов.

Карты:

● Начало хаоса

● Неравные условия

● Суровые времена

● Святилище драконов
● Ультиматум

№9. LOTR: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king

Что: 8 сценариев

Где брать: Игровая зона



Сценарий Helm Deep: Night Fall



MS-970

- Мощный сабвуфер
- Чистые верха
- Сверх-высокая детализация
- Профессиональные настройки
- Глубокий бас на любом уровне громкости

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
На правах рекламы

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!



Модификация Unofficial S.T.A.L.K.E.R.

тых врагов вытекает больше крови, аномалии теперь не видно, а только слышно, довлениены реальные названия для всех стволов.

Другие модификации:

● **Dream** — главгерой сможет как следует отоспаться и, таким образом, поправить здоровье.

● **Interface** — сборник из пяти модов, делающих интерфейс игры значительно удобнее.

● **MAX Bandage Disk Weather** — делает более реалистичную погоду и меняет вид медицинских битов.

● **Realism Graphic** — отныне разница между днем и ночью более заметна.

● **S.T.A.L.K.E.R. Real Damage** — усиливает все оружие. Теперь достаточно трех метких выстрелов из

пистолета, чтобы отправить на тот свет самого крепкого противника. Впрочем, чтобы умер главгерой, врагам достаточно и двух.

№14. Sid Meier's Civilization 4: Warlords

Что: 1 модификация, 4 сценария, 4 карты
Где брать: Игровая зона



Модификация Hroch добавляет в игру четыре страны — Голландию, Чехию, Словакию и Швецию со своими флагами, названиями городов и несколькими лидерами, среди которых Густав II, Чарльз IV и Карл XII. Кроме того, автор мода перерисовал несколько десятков юнитов. Теперь, к примеру, поселен-

цы передвигаются на запрежонных лошадиных телегах.

Сценарии:

● **1900 Scenario** — побеждает в Первой мировой войне.

● **Battle for East Asia** — выберите Китай, Россию или Японию и сразитесь за Восточную Азию.

● **Earth 16th Century** — на дворе 1490 год. Вы должны выбрать одну из 18 стран и завладеть миром.

● **Earth AD 750** — устройте битву с 17 государствами, начав свое развитие с 750 года нашей эры.

Карты:

● **Europe 90X90 WL**

● **Indonesia 184X108**

● **Old World**

● **Europe 15civ 100x73**

№15. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Что: 9 модификаций, 1 модель корабля, 1 программа
Где брать: Игровая зона



Модификации:

● **Combo Mod For Scopes**

Nomograph I Hronograf — модификация, позволяющая удобнее и точнее рассчитывать пересечение курсов кораблей. Незаменима для перехвата конвоев.

● **Die Slowly** — новая система затопления судов. Корабли тонут быстрее, переделаны зоны попадания торпед.

● **Killer Sub** — ваша лодка станет грозой морей, получите дополнительную пушку, которая за секунду выпускает десяток снарядов и топит эсминцы парой очередей.

● **Medium-Heavy Medium Limber Holes** — теперь из шлюзов (водосточных отверстий) субмарины течет меньше воды.

● **US Naval Submarine School** — учения, проводимые в военно-морском училище, стали длинными и с разнообразными заданиями в обстановке, приближенной к боевой.

● **SHIV USS Whale Hi-Res V1.0 Submarine** — текстуры высокого разрешения для подлодки класса Gato.

● **Combined Uniform** — добавляет на форму всех моряков лычки, перерисовывает офицерские фуражки и изменяет костюмы матросов.

● **Flag** — четкие и красивые флаги для всех государств.

ТемаDvd

X3: Reunion: модификация Xtended .7

Что: модификация • Игра: X3: Reunion • Разработчики: Sykon, Mok
Что нового: сюжет, локация, космические корабли, оружие, графика.
Размер: 320 Мб • Где брать: Тема DVD

● **Сюжет из 20 миссий.** Вселенная атакует таинственная раса, а вам в роли молодого пилота предстоит сорвать ее коварные планы.

● **Игровой мир стал больше на 90 секторов.** Самые большие — терранская солнечная система, самые опасные — ковенские, хаакские и яские системы, а также пиратские территории.

● **95 уникальных моделей звездолетов всех классов.** К вашим услугам истребители, фрегаты, космические авианосцы и даже легкие заводы, производящие ресурсы и товары.

● **2 новых класса вооружения** — парандиская ракетная установка для бомбардир-

ровки планет с очень больших расстояний и сверхмощная сохненская лучевая пушка — местный аналог «Звезды смерти» из Star Wars.

● **Расширенные игровые возможности.** Например, теперь можно строить дронов на звездолете «Аргонский грифон» или соорудить ремонтную мастерскую на любом авианосце.

● **Десятки военных заводов, наладивших производство «Больших ракетных орудий».** «Ударно-импульсных генераторов», дронов-разведчиков, а также деталей для звездолетов. Все это можно купить. Лишь бы денег хватило.

● **Переработанные спецэффекты** — ослепительные вспышки от взрывов, куски разбитых кораблей, летающие среди звезд, новый внешний вид планет и т. д. Авторы модификации полностью переозвучили игру и добавили десятки новых мелодий.



Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
Стабилизатор напряжения
Профессиональный сетевой фильтр

ЗАЩИТА ОТ
380V
PROTECTION

ЗАЩИТА ОТ 380V

- Блок защиты от опасного повышения напряжения в сети.
- Сохранение работоспособности при аварийном увеличении напряжения.



- ИБП**
- Возможность завершить работу и избежать потерю информации при перебоих электропитания.
 - Оптимальный алгоритм управления на основе микропроцессора.
- СТАБИЛИЗАТОР**
- Стабилизация напряжения для Вашего оборудования.

Профессиональный сетевой фильтр

- Подключение мощных импульсных и ВЧ прием.
- 2-уровневая токовая защита.

Защита телекоммуникационного оборудования
■ При скачках напряжения в линиях связи и передаче данных.

ZIS COMPANY
Система Информационной Системы

Спрашивайте в магазинах электроники

тел.: (495) 179-70-32, 179-77-11
www.zis.ru



Демо-Блок

На нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в «DVD-мании» мы не рассказываем, какие именно демоверсии попадут на диск — просто сами еще не знаем (ибо «Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится полный и точный список всех демоверсий), а во-вторых, можно просто загрузить диск и, приготовившись к приятным сюрпризам, самолично отправиться в раздел «Демоблок».



ВЕСЕЛОСТИ



Alice Greenfinger. Управление веселой девушкой Элис, вам предстоит организовать фермерский бизнес. Выращивайте овощи и продавайте их.



Archipelago. Демоничный пазл. Смысл простой — с неба стремительно падают ящики, а ваша задача — вовремя их взрывать. Чем дальше, тем выше скорость.



Chocolatier. Настоящий экономический симулятор. Вам предстоит заняться бизнесом и построить могучую империю по производству шоколада.



Escape from Paradise. Группа молодых людей попала в кораблекрушение. Теперь им предстоит принять участие в разных мини-играх, собрать радиопередатчик и вызвать помощь.



247 Bombs



Cable Capers 2



Monkey Lander



Starship Eleven



Stunt Playground



Ragdoll Monkey Bowling

Машина ВРЕМЕНИ

Герои книг, фильмов и мультфильмов на ваших экранах! 10 демоверсий



Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity



Indiana Jones and the Infernal Machine



James Bond 007: NightFire



Harry Potter and the Chamber of Secrets



Star Trek: Armada



Jurassic Park: Operation Genesis



Top Gun: Hornet's Nest



Starship Troopers: Terrain Ascendancy



The Wheel of Time



The Lord of the Rings Volume One

Руководства & Прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»



Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромания» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из июньского номера ЛКИ: Битва за Британию 2: Крылья победы * Смерть шпионам * Обитаемый остров: Послесловие * Battlefield 2142: Northern Strike * Command & Conquer 3: Tiberium Wars * Silverfall

Учитывая, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т. д.

«Видеомания» — это ежемесячное видео-приложение к крупнейшему в России игровому журналу «Игромания». Каждый месяц на DVD вас ждет эксклюзивное и профессиональное игровое видео!



Мы вот в «Видеомании» часто говорим об изменении отечественной индустрии, приходе крупных западных игроков, запусках игровых систем «почти как на Западе» и прочих радужных моментов. Но одно дело говорить, а другое — чувствовать на себе. Когда утром ты снимаешь телефон, а на другом конце провода Microsoft сама предлагает посетить закрытую пресс-конференцию в рамках E3 и издать на Halo 3 с Mass Effect... а такие минуты хочется кричать «Наконец-то!». Это сильно отличается от прошлогодних с боем взятых интервью и выпрашивания записей конференций. Sony тоже не отстает, как и другие компании. Вообще, уменьшение размеров шоу E3 на пользу. Все могут друг с другом спокойно договориться, показать игры, не надвывая голос. С другой стороны, намелилась тревожная тенденция отменять мероприятия для европейской прессы или строго лимитировать количество мест. Так, например, на конференцию Sony пустили лишь 1200 человек, а Ubisoft и вовсе отказала Eapone во встреч — мол, вам и Лувра с Лейпцигом хватит. Словом, может так случиться, что в ближайшие годы E3 станет исключительно американским событием, куда европейской прессы путь будет заказан. Но пока этого не случилось, мы, как и прежде, вооружаемся блокнотами, ручками, объективами, микрофона-

ми и отправляемся в солнечную Калифорнию. Случится это буквально через день после того, как я напишу эти строки.

Самое главное — в этом году мы вернемся за несколько дней до сдачи дикого в печать, и есть очень высокие шансы, что успеем подготовить порядочное количество материала уже к этому выпуску. Команда «Видеомания» переходит на усиленное дежурство, монтажеры готовятся принять гигабайты видеоматериалов, переводчики отсылаются перед наплывом пресс-конференций и интервью, а актеры прощаются глотки, чтобы в кратчайшие сроки озвучить самые интересные E3-трейлеры. Надеемся, получится.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru



Смотрите в наших выпусках



Видеонews — ежемесячная порция нового игрового видео.

Special — репортажи с выставок и игровых студий, все об играх и индустрии.

На прилавках — рецензии на главные игры месяца и логичные рекомендации редакции.



Демотрейтер — геймплейные и HD-ролики из будущих игр.

Nextgen — все самое интересное видео из мира консолей нового поколения.

От винта! — четыре выпуска легендарной TV-серии — каждый месяц!



Рекламная пауза — реклама популярных игр и консолей, смешная и серьезная.

Pre-portfolio — обзоры будущих портв с консолей.

Развлекательный канал — клипы, лучшие игры из игр и различные монтажные ролики.

Игромания на TV



С ноября 2005 года в еженедельном телеэфире музыкального телеканала А-One выходит первая профессиональная в нашей стране передача о компьютерных играх — «Игромания». Проект создается нами на 100% и по сути является такой мини-«Видеоманией» раз в неделю.



Каждую неделю вас ждет интервью с разработчиками, видеонews и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи равно в четыре раза больше.



Телеканал А-One пока доступен лишь пользователям СТРИМ-ТВ, НТВ+, «Космос-ТВ» и некоторым другим операторам. Подробнее о том, как настроить на телеканале смотрите на www.atv.ru.

В общем, даже не думайте такое пропускать: каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

Внимание! Субтитры на диске!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например репортажи из раздела Pre-portfolio) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отображения вам необходимо установить программу **VoSub** из раздела «Софтвортный набор» на нашем DVD.

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Вы считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело — срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролик.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать до 10 минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы оцениваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.





ВидеонОВОСТИ за прошедший месяц

Что: Мы рассказываем о самых важных событиях игровой индустрии и показываем самое свежее видео из игр.

Когда: Всегда.

Зачем: Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи с различных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.



От винта!

Что: Легендарная телепередача,шедшая на ТВ с 1994 по 1998 гг.

Когда: Каждый месяц по четыре выпуска.

Зачем: Это веселый взгляд в прошлое. Взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Nextgen

Что: Разделы по консолям следующего поколения.

Когда: Всегда.

Зачем: Полностью охватив ПК-рынок, «Видеомания» стремится рассказать обо всем, что касается игровой индустрии. Репортажи, подробнейшая информация о системах следующего поколения и информация о педипей-играх — все это в одном из новейших разделов «Видеомании».



На прилавках: каталог месяца

Что: Раздел по вышедшим играм на ПК.

Когда: Всегда.

Зачем: Видеообзоры и геймплейные ролики игр, появившихся на российском рынке за прошедший месяц. С каждым месяцем все больше и все подробнее.

Репортажи со всего мира

Что: Игровая индустрия живьем.

Когда: Всегда.

Зачем: Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется, что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи об игровой индустрии.





ГОРЯЧАЯ ВОЙНА

КАК «ИГРОМАНИЯ»
БОМБИЛА АМЕРИКУ
И НИЧЕГО ЕЙ
ЗА ЭТО НЕ БЫЛО

Олег Ставицкий

Что? Как?

Новая стратегия с турбоидущим от Massive Entertainment, авторов незабвенной серии Ground Control.

Запустить присланную в редакцию бета-версию World in Conflict и подключиться к закрытому бета-тесту. Обсудить, что с микрофоном играть гораздо интереснее. Купить микрофон. Снова запустить игру. Не обращать внимания на выразительные ступи в стену. Не смотреть на часы.

С Massive Entertainment каждый раз происходит одна и та же история. Это люди, которые с каким-то совершенно джедайским упорством вот уже почти десять лет пытаются изменить что-то в жанре RTS. За свою небольшую историю они выпустили, по большому счету, всего две стратегии — **Ground Control** (2000) и **Ground Control 2** (2004). Ну и аддон к первой части, **Ground Control: Dark Conspiracy** (2000). Но этого хватило, чтобы занести шведов в список студий, каждый новый проект которых рассматривается под увеличительным стеклом. В течение семи лет с момента выхода **Ground Control** пресса твердит: «это — правильный вектор развития RTS, жанру нужно развиваться именно сюда». Мало кто слушает. Massive делают слишком умные, слишком интеллигентные стратегии, лишённые главных отвлекающих маневров — строительства и сбора ресурсов. Это невероятно красивые, подтянутые, строгие игры без грамма лишнего жира, геймдизайнерские находки которых моментально разлетаются по другим проектам. Мало кто знает, но сама идея развития карты на стратегически важные точки, за

удержание которых вам начисляются ресурсы/очки/деньги, впервые появилась в **Ground Control 2**, после чего благополучно переехала во все последующие стратегии Relic (см. **Warhammer 40 000: Dawn of War** и **Company of Heroes**). Для того чтобы пасть в объятия широкой аудитории, Massive всегда не хватало того пол-прикуса, которым наделены почти все народные RTS. Тут всегда нужно было в первую очередь думать и планировать, а не быстро щелкать мышкой.

Так вот, по поводу **World in Conflict**, нового проекта Massive, имеется следующая информация: это все так же умно и бесспорно по отношению ко всем, кто отказывается принимать вызов своим тактическим способностям. Более того, **World in Conflict** — это примерно в три раза быстрее, чем любая другая RTS на планете Земля. Но у нас так же есть подозрение, что это первая игра шведов, у которой есть шанс подружиться с широкой аудиторией.

Ускоренная перемотка

Massive планомерно продолжают свой крестовый поход против лишних жанровых элементов. Любого, кто запускает RTS для того, чтобы быстро начать войну, скорее всего, раздражает необходимое зло: отстройка базы и развитие. Существует, наверное, тысяча различных стратегических схем для **Warcraft 3** или **Starcraft**, которые позволяют в рекордные сроки обзавестись нужной армией и начать наступление. Но все почему-то отказываются просто отпихнуть эти утомительные 10-15 минут. В **World in Conflict**, как и во всех предыдущих играх Massive, никакого строительства нет. Но, в

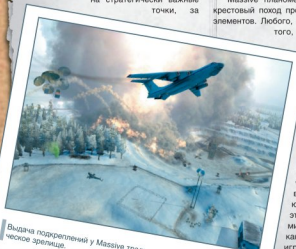


WORLD IN CONFLICT

ИГРА
World in Conflict
ЖАНР
Военная RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Visual Concepts
РАЗРАБОТЧИК
Massive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
Cosmos East
ПОДХОДЕТЬ
Скорее Ground Control
МОБИЛЬНУЮ ВЕРСИЮ
Нет
Интернет
Игра онлайн
Дата выхода
Сентябрь 2007 года
САЙТ ИГРЫ
www.worldinconflict.com

отличие от диалоги **Ground Control**, экшен тут начинается буквально сразу. То есть с момента старта партии проходит в лучшем случае одна-две минуты, после чего экран равномерно покрывается взрывами и копотью.

Вторым раздражающим фактором является необходимость разбираться в десятках разных типов юнитов. Гаубица, улучшенная гаубица, улучшенная гаубица третьего уровня с изученной возможностью выброса ядовитых газов... Вы не хуже нас помните всю эту бесконечную череду алгеброев, ветвистое дерево технологий и гордые заявления разработчиков, что баланс якобы вывели при помощи тридцати второго патча. Современные стратегии почему-то искренне гордятся огромным количеством самых разных юнитов, половиной которых игрок, как правило, не пользуется (см. **Supreme Commander**). Так вот, **World in Conflict** — это ментас аскета, такой конитный минимализм. Здесь весь выбор техники ограничен следующим выбором: тяжелый вертолет, легкий вертолет, вертолет-разведчик. Или: тяжелый танк, легкий танк, штурмовой танк. И так по каждому типу войск. Всего в **World in Conflict**, должно быть, юнитов 20, не больше. И это очень, очень упрощает вам жизнь. Любая атака и контратака планируются в течение нескольких секунд, отряды формируются интуитивно, меры и контрмеры очевидны — значение имеет только ваша позиция, реакция и умение думать.



Выдача подкреплений у Massive традиционно являет собой гигантское зрелище.



Хирургия

Тут, разумеется, возникает вопрос: если всего этого в World in Conflict нет, то что там, собственно, есть? Пояснем. World in Conflict — это такой аналог серии Battlefield, только от жанра RTS. То есть это стратегия в реальном времени, наделенная динамикой и темпом многопользовательского шутера. Как и в случае со всеми предыдущими проектами Massive, здесь постоянно хочется спросить: «Почему никто не додумался до этого раньше?»

Идея следующая: перед началом матча вы выбираете свою специализацию из четырех предложенных классов: Infantry (пехота), Ground (наземная техника), Air (воздушная техника) и Support (артиллерия). В зависимости от выбранной роли открывается доступ к заказу соответствующей техники.

И вот тут выясняется еще одно гениальное с точки зрения баланса решение. Перед началом партии игра выдает на руки фиксированную сумму денег, на которую вы совершаете покупки. При этом стоимость каждого убитого юнита возмещается на счет через некоторое время. Рефинансирование происходит не моментально, а в течение примерно минуты. Эта схема практически идеально балансирует игру. Дело в том, что денег, как правило, хватает на заказ 5-10 юнитов, то есть приходится к тому, что привычного опустошения десятками танков тут нет — масштабы гораздо более скромные. Потери каждого отдельного танка рассматриваются как национальная трагедия. Учитывая, что мгновенно подкрепление вызвать не удастся (задержка рефинансирования, помните?), ваше поражение в каждой конкретной схватке, как правило, означает потерю стратегической точки.

Да-да, карта по-прежнему поделена на несколько критически важных для захвата областей, только на этот раз с ними не все так просто. Во-первых, чтобы определенная часть территории считалась вашей, теперь необходимо удержать не одну, а несколько объединенных между собой точек. Левел-дизайнеры, конечно, расставили их таким образом, что захват каждой конкретной области означает полное позиционное преимущество. Кроме того, если на захваченную территорию привести пехоту или инженеров (за это отвечают те, кто играет за класс Infantry), то они быстро соорудят там пулеметные доты и вообще всеески облагородят территорию оборонными сооружениями. Ну и самое важное — за захват и удержание стратегических точек вам начисляются специальные очки, на которые можно заказывать так называемую тактическую поддержку (Tactical Aid).

И вот тут у World in Conflict открывается не то что второе дно — целый подземный комплекс. Вы можете заказать коверовую бомбардировку определенного района, можете устроить незапланированную высадку десанта, можете раскрыть целый кусок карты, не отправляя туда никого. И, наконец, вы можете скинуть атомную бомбу.

Да-да, в World in Conflict имеется самый натуральный атомный взрыв в полную величину. Он уничтожает все живое в определенном радиусе, заволакивает весь экран дымом, оставляет после себя гигантскую

От советского Информбюро



Сюжет World in Conflict — отдельный повод для восторгов. Massive взяли себе в помощники Ларри Бонда — сценариста и дизайнера серьезной компьютерной игры Harpoon (в США используется как реальный тренировочный инструмент) и советатора Тома Клэнси. Бонд не подкачал и сочинил восхитительный параноидальный бред в лучших Клэнси-традициях.

1989 год, «холодная война» в разгаре, Советский Союз учиняет атаку на Европу, и, пока США отправляют войска в помощь пострадавшим, СССР нападает и на Америку. Начинается Третья мировая. World in Conflict рассказывает всю эту развесистую клюкву с абсолютно серьезным лицом, подкрепляя сюжет выразительными роликми, изображающими советских танков в Калифорнии и горящую статую Свободы.

Massive также лицензировали несколько популярных диско-мелодий 80-х, чтобы надавить на ностальгию. Среди прочих имеется гроза танцполов, хит под названием Everybody Wants to Rule the World за авторством чудесной группы Tears for Fears. Интересно, что схожий по градусу идиотизма сюжет уже фигурировал в 1984 году в кинофильме Red Dawn («Красный рассвет»). Там происходило примерно то же самое — Советский Союз вторгся на территорию США, а спасали страну Патрик Суэйзи и Чарли Шин. На днях Massive признались, что использовали Red Dawn в качестве основного источника вдохновения.

зияющую воронку и, наконец, является самым потрясающим зрелищем, которое мы видели в RTS за последние пару лет.

Таким образом, Massive в своей излюбленной манере перевернули жанр с ног на голову при помощи нескольких хирургических вмешательств. Ноль строительства, минимум юнитов, фиксированная сумма денег на счету и максимально быстрый темп. После World in Conflict любая другая стратегия в реальном времени смотрится как RTS в замедленной съемке — все очень-очень медленно. Наконец, Massive практически не оставляют места для компромиссов и рефлексов —

благодаря ювелирному балансу и привязке тактической поддержки к захваченным территориям вся игра выстраивается вокруг позиционного преимущества и тактики. Нажимать юнитов быстрее, чем все остальные, не получится — нет ни денег, ни пространства для маневра. Все воюют примерно в равных условиях, и главным военным инструментом является головной мозг.

Онлайн

Своим потенциальным успехом World in Conflict обязан, конечно, онлайн. Игра явно задумана как сложный, свирепый многопользовательский снаряд. Все вышеозначенные геймдизайнерские решения идеально работают, как только вы оказываетесь в Сети. Здесь, кстати, важно отметить еще одно гениальное изобретение Massive: их собственную систему Massgate — аналог служб Battle.Net



Простите, не можем не поставить сюда еще одну фотографию атомного взрыва.



Massive, конечно, законченные технофилы. Детализация моделей фантастическая.



Физика в игре абсолютно корректная.

или **GameSpy**. Игра

бережно хранит огромное количество статистических данных о вас — количество сыгранных игр, число выигранных/проигранных битв и так далее вплоть до точной информации о том, сколько юнитов вы уничтожили и сколько потеряли сами. На основе этой статистики сервер моментально подбирает вам удачную партию и запускает матч. Никакого ожидания, никаких жалких попыток втиснуться в уже забитые/закрытые сервера и партии, никакого скучения под дверью. Война начинается буквально спустя десять минут после запуска игры.

В онлайн механика *World in Conflict* работает идеально. Экшен (по-другому и не скажешь) начинается с первых же секунд. Схватки происходят в среднем пять на пять, но случается и восемь на восемь. Игра предусматривает несколько очень полезных функций. Во-первых, с помощью горячих клавиш можно вызывать на подмогу юнитов определенного типа. Скажем, если вам отчаянно не хватает поддержки с воздуха, буквально двумя клавишами можно запросить **Air Support** для нужного сектора.

Во-вторых, те самые классы можно менять на ходу. Как только вы поймете, что в

данный конкретный момент артиллерия гораздо важнее танков, можно быстро сменить профорientацию и заказать новых юнитов.

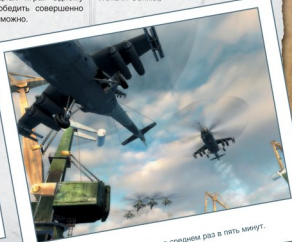
По темпу и динамике *World in Conflict* действительно больше всего напоминает RTS-версию *Battlefield* (интересно, что **DICE**, авторы орденосного мультиплеер-шутера, тоже проживают в Швеции) — здесь непрерывно меняется обстановка. Секунду назад вы удерживали критически важную точку, но вот коварная бомбардировка испепелила прибывшую сюда артиллерию. Пока вы, чертыхаясь, заказываете новую, ваш коллега наносит атомный удар по вражескому мосту, и вы с боем пробиваете линию обороны. Интересно, что игровые режимы тоже позаимствованы из мультиплеер-шутеров: например, изначию переименованный *King of the Hill*, в котором выигрывает тот, кто в течение всей партии сможет удержать большее количество контрольных точек. Или, например, уровень, где вам необходимо сначала оборонять территорию, а затем атаковать ее. Принимая во внимание мизерное количество юнитов у каждого конкретного игрока, *World in Conflict* — это еще и очень командная игра. Одному тут победить совершенно невозможно.

Офлайн

Для тех, кого мультиплеер-баттлации не слишком прельщают, есть хорошие новости. *World in Conflict* содержит полноценную сингл-кампанию: с сюжетом, героями, заставками и прочими атрибутами. Первый и главный вопрос, который мы задали Massive, касался классов в однопользовательском режиме. Их не будет, потому что без отсутствия соответствующих партнеров смысл, конечно, пропадает. Вместо этого появится возможность произвольно закупать юнитов различных классов, подскивая идеальный баланс. Учитывая, что под контролем окажется в лучшем случае десяток подчиненных, сингл также выдаст вам в напарники несколько армий под контролем AI.

Одному сыграть удастся только за армию США (всего в игре три противостоящие фракции — СССР, НАТО и США, подробнее см. сюжетную справку). Планируется 15 миссий со всеми положенными атрибутами: интригой, центральными персонажем и прочими теориями заговора.

Но если наши восторги по поводу мультиплеера не впечатляют, то главным стимулом для того, чтобы сыграть в *World in Conflict*,



Такие вот рекурсы игра выдает в среднем раз в пять минут.



Ногами по направлению к взрыву

Атомный удар — самый популярный тактический прием из всех возможных в World in Conflict. И дело тут даже не в том, что это самый быстрый способ избавиться значительную территорию от всех намеков на белковые соединения. Атомный взрыв в World in Conflict — это очень, очень круто. Сначала вы вообще не понимаете, что произошло: экран заливают белый свет. Затем в воздух, как учили на уроках ОБЖ, поднимаются километровые столбы дыма. Следом — всполохи огня и, наконец, начинает формироваться знаменитый дымовой гриб. При этом до конца матча около воронки сохраняется повышенный радиационный фон — если вы подведете камеру к месту удара, по экрану побегут помехи, сопровождаемые характерным треском счетчика Гейгера.

Отдельное удовольствие — слушать, что в этот момент говорят ваши коллеги в микрофон (World in Conflict поддерживает общение голосом). Эфир заполняют крики и улюлюканье пополам с таким сложносочиненным англоязычным матом, что известный монолог Картмана из South Park кажется набоковской цитатой.



должна вестись графика. Скриншоты удивительным образом не передают всю прелесть местного движка, но Massive традиционно делают самую красивую RTS текущего года. Во-первых, нигде не делось их фирменное визионерство и упоение техникой. Модели, танки, какие-то необязательные заклепки и прочие детали прорисованы с патологической детализацией. Плюс физика и спецэффекты. Когда напаломом выжигается пол-леса, ненадолго забываешь, как тебя зовут. Когда коварная бомбардировка разносит в клочья идиллический поселок городского типа — понимаешь, как далеко зашли технологи.

Технологичность World in Conflict — это не парад спецэффектов, каким любят поливать игрока Relic, это реальные геймплей-

инновации. Скажем, артиллерия может разбомбить стратегически важный мост и починить его можно только накопив тех самых очков для тактической поддержки. А озоженный напаломом лес — не только цитата из «Апокалипсиса сегодня», но и новая территория для проезда танков.

При этом World in Conflict — одна из немногих игр, где камеру не нужно выкручивать для получения картинки уровня прошлых годов шутеров — она великолепно выглядит даже на максимальном удалении.

Управление — еще одна местная достопримечательность. Дело в том, что переключение камеры осуществляется с помощью... WASD, а мышь регулирует угол ее наклона. В общем, все как в шутере. Аклиматизация происходит в течение первых пя-

ти минут, после чего риторический вопрос «где же вы были раньше?» даже как-то неудобно задавать во второй раз.



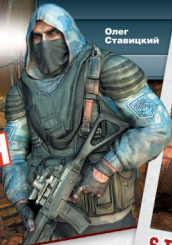
World in Conflict больше всего напоминает шведскую архитектуру и патентованный шведский дизайн — очень простая, если не сказать примитивная, конструкция, вся прелесть которой в ее идеальной продуманности. За Massive каждый раз бывает очень обидно — они планомерно кормят индустрию и жанр идеями, обладая узкоспециальными культовым статусом. World in Conflict в этом контексте выглядит как шаг на встречу народной любви, и мы им в этом обещаем помочь. Дело за вами. ■



ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«ИГРОМАНИЯ»
УЗНАЕТ МАССУ
ИНТЕРЕСНОГО
О ПРОДОЛЖЕНИИ S.T.A.L.K.E.R.



Олег
Ставицкий



S.T.A.L.K.E.R., THE PREQUEL
(РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

Что? Как?

Приквел (пред-история, то есть) S.T.A.L.K.E.R. Провести две недели в глубокой конспирации, отомыть GSC телеграммы заблуждений, получить от них секретные скриншоты и скетчи, успеваясь встретиться «под памятником Пржевальскому» в полночь, писать ватсопы, как Ленин, любимым микширом. И, наконец, строчить эти буквы на печатной машинке Зенгера.

Технически этого текста здесь быть не должно. То есть рубрика «Из первых рук» предполагает, что мы самолично провалили игру на вкус, ездили в офис и разве что не заглядывали в исходный код. С приквелом S.T.A.L.K.E.R. вышла немного другая история. В «Сталкера», кажется, играли сегодня все. Это, безусловно, самый важный проект украинского (и, конечно, российского) игропрома за последние несколько лет. Про новую планку качества, про мировые стандарты и прочие вещи даже говорить как-то неудобно. Важным моментом тут является вот что: совершенно очевидно, что продолжение зреет где-то внутри GSC Game World. Слухи, догадки и прочие обрывки информации курировались в воздухе еще до выхода оригинала. Так вот, пользуясь дружескими отношениями, мы взяли GSC на карандаш и в течение месяца бомбардировали их вопросами, пока те не прошептали нам в телефон три слова: «Сталкер», «приквел» и «будет». Гриф секретности с информации, которую мы публикуем на ближайших трех страницах, еще не снят. Скриншоты, скетчи и рендеры, которые мы тут раскрываем, оказались доступными всего двум изданиям в мире — российской «Игромании» и британскому PC ZONE. Так что, когда встал вопрос, куда ставить материал о приквеле S.T.A.L.K.E.R., ответ на

него был очевиден. Это — информация из самых что ни на есть первых рук.

Иногда они возвращаются

Официального названия у проекта нет. S.T.A.L.K.E.R., the prequel — это исключительно наши фантазии, и что там будет в итоге написано на коробке, не знает пока никто, включая GSC. Тут важно заметить, что данные строки пишутся по адресу США, Лос-Анджелес, Wilshire Grand Hotel, за день до начала E3 Business & Media Summit, где состоится официальный анонс проекта. Поэтому вполне возможно, что в нашем всеобъемлющем E3-докладе появится какая-то новая информация по этому поводу.

А пока пара слов о том, что такое приквел. В отличие от активно ротируемого силкела (то есть продолжения), приквел — это игра (а также любой другой культурный объект вроде фильма или книги), которая вышла после оригинала, но не продолжает историю, а наоборот — рассказывает о том, что приключилось ДО событий первой части. В случае со «Сталкером» это более чем актуальный ход, потому что игра, как мы все тут помним, начиналась довольно мистическим образом: главным героем с тяжелой формой амнезии обнаружива- ют рядом с разбившимся грузови-

ЖАНР
Зона
ИЗДАТЕЛЬ
TIB
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC Game World Publishing
ПОХОЖЕСТЬ
S.T.A.L.K.E.R.
МУЛЬТИПЛЕЕР
■ Новатор
■ Небольшая сел
ДАТА ВЫХОДА
Перед осенью 2008 года
САЙТ ИГРЫ
www.stalker-game.com

ком. Как он там оказался, снабженный к тому же наказом «убить Стелка», — неизвестно. Кроме того, сама личность Стелка тоже довольно туманна. А он, между тем, единственный человек, трижды успешно добравшийся до центра Зоны (третий и последний раз случился во время событий оригинальной игры). Что произошло во время первых двух визитов? Как герой оказался в грузовике? Как Зона отреагировала на первые два похода? Приквел в первую очередь отвечает на эти вопросы.

Таким образом, главный герой остается прежний, а вот мотивация у него несколько другая. Благодаря одному из визитов Стелка Зона выходит из равновесия, нару-



Приквел будет заметно симпатичнее оригинального «Сталкера».



Архитектурно и атмосферно Лиманск, похоже, будет напоминать некоторые этапы You Are Empty.



шается баланс, случается несколько выбросов, которые повреждают нервную систему игрока. Так что герой отправляется в Зону, чтобы остановить Стрелку и фактически вступает с ним в открытую конфронтацию.

Кроме того, события приквела разворачиваются на фоне конфликта сталкерских группировок. Выбросом, который спровоцировал Стрелку, Зона надеется уничтожить всех остальных сталкеров, подобранных к ней слишком близко.

Вторая причина, по которой GSC не продолжают оригинальный сюжет, а интегрируют его предисторию, — это заданный масштаб. В Зоне явно еще осталось чем заняться. Артефакты, аномалии, кланы, детекторы — мы явно видели не все, и прежде чем двигаться к дальше (то есть к сиквелу), нам предлагают как следует познакомиться с Зоной и ее возможностями.

Если вы подумали о новых областях Зоны, то совершенно правильно сделали. Упомянутый уже выброс радикально изменил всю Зону. Некоторые районы оказались полностью отрезаны или недоступны, зато появились другие. Соотношение старых и неисследованных локаций в приквеле — примерно 50/50. На нашу резонную просьбу сообщить, куда конкретно мы попадем, GSC раскрыли три новых области: «рыжий» лес, потерянный город Лиманск и подземелья Припяти. При этом в саму Припять на этот раз попасть не удастся, зато мы пройдем под ней. Это даже не подземелья в привычном смысле, а скорее город под городом. В Лиманске, кстати, случится самое масштабное столкновение группировок, так как он являет собой кратчайший путь к центру Зоны.

При этом старые области тоже изменятся. Зона прибавит в аномалиях, и вообще возмущение силы в приквеле будет куда сильнее — GSC явно хотят показать, что Зона постоянно меняется, и не в последнюю очередь благодаря визитам сталкеров. Обещается буйство аномалий: развороченная под действием гравикоэнтропии (что бы это ни было) земля, пространственные аномалии, кольца Мебиуса, в которых застряли целые экспедиции. В общем, GSC, похоже, заняты реализацией вагона тех самых задумок, которые не дожили до оригинальной игры.

В мире животных

Ну и, конечно, A-Life. Оригинальный STALKER слишком явно делился на две со-

Добро пожаловать в Лиманск



Лиманск — единственная из новых локаций приквела, о которой GSC охотно говорят. Кроме его нынешнего назначения (кратчайший путь к Зоне), Лиманск также известен как маленький районный город 50-х. В отличие от пропитанной ура-патристическим духом Припяти, Лиманск — это маленькие улочки, детские площадки, белые колонны, сквер и разве что не романы под березой. Здесь имеется мозаика, статуи, какие-то необязательные детали вроде самодельных столов, деревянных пестушков в детском саду. Сплавленный с фотографий старых районов Киева, Лиманск — плотно застроенное поселение, расположенное на холмистой местности, так что ожидаете перепадов высоты и соответствующих тактических маневров.

А воевать тут будет за что. За контроль над Лиманском сошлись две серьезные группировки — «Долг» и «Свобода». Эта локация работает в первую очередь на эмоциональном контрасте. Аристократичный маленький город, населенный аномалиями, сталкерами и расстрелянными статуями, — довольно необычный игровой опыт. Уж с чем-чем, а с идеально выстроенной атмосферой у GSC всегда был полный порядок.

ставные части — сюжетную и симуляционную. Приквел делает еще один шаг к смешению этих двух элементов. Упомянутая уже схватка за Лиманск — показательный пример. Битва двух кланов — явление сугубо симуляционное, однако наше решение о том, за какую из двух сторон вступить, самый непосредственный образом повлияет на геймплей.

Вообще, открытая война группировок призвана помирить симуляцию и сюжет. У каждой фракции теперь имеется своя база со своим лидером, складами, охраняемым периметром, набором мини-игр, баром, комнатой механика, проводником и прочими NPC. Кроме глобальной цели — показать всем прочим, кто здесь главный, — противоборствующие партии рады поделить второстепенными квестами вроде захвата точки перехода между уровнями, места скопления артефактов и аномалий, рейда на конкурирующие отряды.

Мы же можем присоединиться практически к

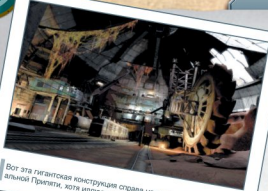
любому клану и даже дослужиться там до какого-нибудь внушительного звания. В отличие от ранга различаются и задания — если начинающему участнику поручат разве что зачистку придворной территории от мутантов, то бывалого возьмут с собой на штурм вражеской базы.

При этом группировки станут куда более оригинальными и персонализированными. У каждой — свои особенности и отличия. Скажем, бандиты не заняты поиском артефактов — они грабят других сталкеров или перабождают их. Поэтому, если вы защитите определенную область от бандитов, то автоматически поможете другим кланам и тут же увидите, как ваша группировка заполнит район.

GSC заняты налаживанием тонкого баланса, который периодически сбивал в оригинале. Например, чем больше точек с артефактами контролирует фракция, тем более одаренных сталкеров она может нанимать. Ощущение некоторой фрустрации, которое периодически посещало игрока раньше, обещают устранить: A-Life настроивают так, чтобы мы постоянно видели конкретные результаты своих действий. Чем больше территорий вы контролируете, тем более внушительной становится ваша фракция, в нее потянутся новобранцы. Захват любой научной точки приводит к серьезному усилению ваших позиций — появляются новые костюмы, новое оружие, хитрей конкуренты.



А это уже похоже на недосмысленную цитату из Shadow of Colossus.



Вот эта гигантская конструкция справа на самом деле есть и в реальной Припяти, хотя иллюстрация взята из подзаженного города.



Эти скрипшоты пришли к нам, уложенные в папку Ruined Hospital (разрушенный госпиталь).

Патентованная

динамика мира никуда не денется.

Точки захватываются, отбываются и регулярно меняют хозяев, и во всем этом мы можем принять самое непосредственное участие. Успешное выполнение ряда квестов может серьезно облегчить вам путь по сюжетной дорожке и наоборот.

По поводу новых монстров и мутантов известно одно — они будут. GSC не раскрывают их имена, ни тем более внешний вид. Сообщается, что враги будут активнее использовать свои возможности — левитацию, телекинез, окружающие предметы, физику.

Протокол

Ну и, наконец, протокольные вещи, на которые жалуются многие игроки. Во-первых, AI заметно похорошел: враги научились кидать гранаты, внятно обходить препятствия (а не упираться носом в стену).

Во-вторых, анимация, на которую мы жаловались еще в нашем последнем, предельно знакомстве со S.T.A.L.K.E.R.: добавилась инверсная кинематика, которой так не хватало (персонажи разгоняются и тормозят не как человекоподобные роботы).

В-третьих, графика. Для тех, кто недавно приобрел новую видеокарту, есть хорошие новости — DX10, похоже, будет поддерживаться. Кроме этого GSC также называют список таинственных словосочетаний, которые наверняка значатся на коробке из-под вашего приобретения: *parallax bump, soft particles, motion blur и eye adaptation effect*. Послед-

нее особенно интересно: игра пытается симулировать эффект адаптации глаз к измененному освещению. Скажем, если вы спуститесь в темный подвал, то глаза не сразу привыкнут к местному полумраку. И наоборот — выбравшись на свет, вы будете щуриться от солнца (впервые эту технологию продемонстрировали в Half-Life 2: Lost Coast).

Но главная достопримечательность приклада — это, конечно, новый PDA и карта, два самых критикуемых элемента S.T.A.L.K.E.R. И то, и другое подвергнется радикальной перделке. На карте будут отмечаться задания, совершенствуется система выдачи и контроля квестов. Интерфейс перестанет напоминать центр управления космическими полетами — иконка станет меньше.

Из других новостей — шесть новых видов оружия, начиная от пистолетов и заканчивая ручным пулеметом (!). Изменится сама механика алгебры орудий смертоубийства. Появится деление на обычное и уникальное оружие. За последним, разумеется, придется побегать. При этом обычное практически не подвержено модификациям, в то время как редкое имеет до десяти различных алгебр.

Или вот еще нюанс: GSC вводит термин «пристрелки». Если вы провели в обнимку с вашим любимым шотганом половину игры, а потом вдруг решили сменить его на более мощный, приготовьтесь к тому, что первое время точность стрельбы будет серьезно страдать. С оружием вообще все будет серьезно — GSC уделит этому направлению очень много внимания.

Алгебры.

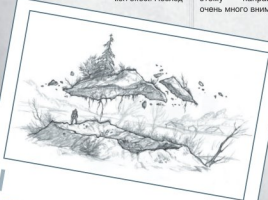
починка, пристрелка — все это придумано для того, чтобы вы не тупо меняли один автомат на другой, а бережно искали, настраивали и модифицировали его под себя.

Наконец, появится возможность взять два разных предмета в левую и правую руки соответственно. Например, детектор и пистолет. Это особенно полезно, учитывая, что аномалии теперь не оповещают о своем присутствии радостным фейерверком — многие из них невидимы и могут быть обнаружены только с помощью брошенного болтика.



Дайджест новостей о самом интересном проекте СНГ'шного игропрома, безусловно, надо закончить информацией по поводу срока выхода. Тут, конечно, очень сложно не вставить пару шуток в жанре «десять лет — не срок», но GSC с самурайской смелостью заявляют, что «переноса не будет». S.T.A.L.K.E.R., по их словам, стал чуть ли не самым большим уроком в жизни, так что теперь все будет как надо. Очень хочется верить.

P.S. Машинами в S.T.A.L.K.E.R. сегодня не удивишь — любительских патчей, открывающих возможность управления транспортными средствами, сегодня предостаточно. Так что GSC занялись экспериментами по добавлению транспортных средств в... мультиплеер. Угар уровня Halo не обещают, но что задавить нескольких стalkerов какими-нибудь УАЗом, видимо, можно будет. ■





Отправляй SMS нон-стоп*



АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

«ИГРОМАНИЯ»
МОТАЕТСЯ ПО КОСМОСУ
В НОВОМ МАШТАБНОМ
УКРАИНСКОМ ЭКШЕНЕ

Степан Чечулин

Что?
Как?

Гибрид серьезной RPG, азартного космического симулятора и аркадного экшена. Совершать марш-бросок до Киевского вокзала, пролететь «чуть» в поле, чтобы утром оказаться в уже почти родном Киеве. Справиться с важной задачей, подняться на семнадцатый этаж, пробраться через ряды стрелочных площадок и оказаться в уютном офисе Deep Shadows.

Украина как-то незаметно вышла в лидеры сразу по двум показателям. Во-первых, тут производят лучшие на постсоветском пространстве шутеры (см. «Вивисектор», например) и тут же выводят на их основе самые удачные крупномасштабные гибриды (см. S.T.A.L.K.E.R., Xenus). Мало того, в этот самый момент на Украине создается как минимум три весьма перспективных экшена — «Анабиз», «Метро 2033» и «Предтечи».

О новой игре от Deep Shadows (см. их Xenus и грядущий Xenus 2) до недавнего времени ходили только странные слухи, не подтвержденные фактами. То есть вроде как все слышали, что студия воюет соорудить некий амбициозный проект, но что именно нас ждет, никто не знал. На прошедшей КРИ 2007 выяснилось, что разработчики, кажется, делают «Коснус» в космосе». Для прояснения ситуации мы наведальсь в офис Deep Shadows, где поиграли в почти готовую версию игры и обнаружили, что «Предтечи» можно записывать в список самых выдающихся достижений украинского игропрома.

Большая Медведица

Сложно поверить, но Deep Shadows удалось в одной игре полноценно собрать сразу три жанра — RPG, экшен от первого лица и приличный космический симулятор. Разбираться с многочисленными врагами предстоит в привычном экшен-антураже: бегаем, прыгаем, причеся за стенами и не забываем закидывать врагов гранатами.

Однако следом начинаются межпланетарные приключения. В «Предтечах» имеется восемь огромных планет со своим дизайном и архитектурой. На одной царит вечная осень, а под ногами шелестят опавшие листья. На другой постоянно случаются выбросы раскаленной лавы, из-за чего поверхность больше напоминает сковороду Tefal, а передеваться можно только на машине. На третьей — бескрайняя пустыня, населенная опасными тварями и бандитами.

Путешествовать между планетами предстоит на космическом корабле. И тут игра оборачивается натуральным космическим

симулятором, ибо галактика в «Предтечах» — это еще один полноценный мир, где постоянно что-то происходит: пираты берут на абордаж торговые корабли, имперские звездолеты ведут охоту за преступниками. Порой игрок может стать свидетелем настоящего космического сражения, когда между собой грызутся огромные межгалактические крейсера. Причем никто не мешает в любой момент вступить в схватку, а на просторах галактики обязательно найдутся персонажи, которые с радостью нагрузят вас заданиями. Во всех конфликтах вы сами определяете, какую сторону занимать. Хотите — помогайте пиратам тристи кошелек зажиточных купцов, атакуйте планеты и забивайте карманы ворованными деньгами. Никто не запрещает, однако, провозгласить себя борцом с преступностью и заняться сопровождением бизнесменов, защищая их от указанных пиратов. Учитывая, что в игре семь группировок, свобода действия получается довольно внушительная.

Тут нужно особо подчеркнуть, что приключения в космосе выглядят не доведком к основной игре, а представляют собой полноценную игру масштаба, не постесняемся сказать, Freelancer. Когда начинается бой, на экране монитора включается настоящее шоу: небо расчерчивают лучи лазеров, с шипением пролетают ракеты, в штыпоре падают обитые истребители противника.

Схватки проходят стремительно, но, чтобы выйти из них победителем, нужно постоянно улучшать звездолет, навешивая новое оружие, увеличивая мощность моторов, повышая выносливость энергощита. Агрессия корабля производится в любом космопорту. За деньги разумеется.

ПРЕДТЕЧИ

ИГРА

ПРЕДТЕЧИ

ЖАНР

■ Экшен

■ RPG

■ Космический симулятор

ИЗДАТЕЛЬ

Predation M

РАЗРАБОТЧИК

Deep Shadows

ПОМОЩНИК

■ Сервис Xenus

■ S.T.A.L.K.E.R.

■ Freelancer

МУЛЬТИПЛЕЕР

Без ограничений

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.deep-shadows.com/ru/projects.php?id=3

Земля в иллюминаторе

Вдоволь налетавшиш по бескрайним просторам галактики, мы включаем форсаж и наконец приземляемся на новую локацию. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это планета-пустыня и на ней как раз стартуют приключения главного героя. Выйдя из звездолета, мы отправляемся изучать город.

В этот самый момент игра оборачивается полноценной RPG. На радаре в



Получив торпеду, крейсер зрелищно разлетается на части.



углу экрана стрелка заботливо указывает путь к сюжетным персонажам и локациям. Как в любой уважающей себя ролевой игре, здесь можно смело оставить в покое сюжет и заняться исследованием территории, которая таит много интересного. Города, как и положено, являются центрами общественной жизни. Здесь находится многочисленные магазинчики, где продается оружие, амуниция и медикаменты. Здесь же можно наведаться в бар, чтобы узнать последние слухи и, возможно, взять очередное задание. Кроме того, в городе можно записаться на прием к доктору, который вылечит особо тяжелые раны и избавит от наркотической зависимости. По поводу наркозависимости поясняем: в «Предтечах» можно использовать разнообразные препараты, которые резко поднимают здоровье и временно улучшают характеристики подопечного персонажа, но к ним возникает привыкание. Чем оно больше, тем меньший эффект оказывают допинги, а значит, самое время отравляться в баню.

Помимо вереницы торговых палаток, город под завязку набит персонажами, готовыми поделиться историей, и практически у каждого припасено для вас задание. Всего разработчики обещают более 250 квестов, на прохождение которых в среднем уйдет 60-80 часов — немало для экшена. Основная сюжетная линия, правда, строго линейна, а различных концовок не предусмотрено, но это отчасти компенсируется множеством побочных квестов.

Поручения следует выполнять не только ради того, чтобы получить ценные предметы и деньги, но и чтобы заработать необходимый опыт. В «Предтечах» присутствует развешенное дерево самых разнообразных умений, благодаря которым можно увеличить силу и скорость, обучить персонажа взлому замков, хакерскому делу, повысить меткость и т. д. На каждом уровне позволительно выбрать ровно одну дополнительную способность из более чем сотни доступных.

Плюс, жизненно необходимо совершенствовать оружие. Чтобы увеличить скорость стрельбы автомата, придется сначала побегать в поисках необходимых деталей, после чего отправиться к оружейнику, который за умеренную плату проведет тюнинг выбранного оружия. Если же денег нет или жаждущая замучила, можно развить навык ремонта и вешать все алгреды самостоятельно.

Живое оружие

В «Предтечах» будет внушительное количество самого разнообразного оружия. Мы сможем пострелять из обычных пистолетов, нескольких моделей автоматов и винтовок. Но, помимо привычных стволов, разработчики приготовили еще и так называемое «живое» оружие. Перед вами — полный список этих смертоносных зверюшек.

Хесатсак



Исполняет роль ножа. Во время сезона жары хесатсакки спариваются (это их единственный способ уберечь мягкое брюшко от солнца), а «пустынники» (отчаянные парни, рыскающие по пескам в поисках артефактов) собирают их и разбрасывают. Не имея возможности завершить цикл размножения, хесатсакки остаются навечно затвердевшими и становятся идеальным оружием ближнего боя.

Синду



Гигантская пиявка. В естественной среде неторпливая и практически безвредная для человека тварь. Но если накормить ее пружи (маленькими ядовитыми паузками), синду начинает выплевывать зеленые сгустки слизи, которые на время изменяют молекулярное строение клеток и в несколько раз уменьшают живое существо. После выстрела все, что вам остается сделать, — подойти к врагу, ставшему не больше таракана, и жестоко его раздавить.

Тениск



Электрический моллюск. Безопасное и мирное животное, обитающее в теплых соленых водах. Однако при стимуляции чувствительной точки тениск генерирует смертельный электрический заряд. Такой же заряд, кстати, он выпускает, когда находится в состоянии паники. Результат атаки тениска напоминает произошедшее с ныне покойным ведущим программы «Охотник на крокодилов» Стивом Иранином, которого, как известно, электрический скат насмерть ужалил в грудную клетку.

Агиша



Огромное насекомое. В период откладывания личинок женская особь отращивает брюшко, где растут многочисленные агиши. Веревка сгнута с гнезда агиша может использоваться как грозное оружие — надавливая на чувствительное брюшко, стрелок заставляет агишу выпалкивать личинки, наполненные ядовитым газом, мгновенно убивающие противника.

Бои без правил

Путешествовать по бескрайним просторам планет можно либо пешком, либо на машинах. Первый способ, понятно, очень медленный, да и для здоровья опасен. Так что следует как можно скорее отыскать какое-нибудь средство передвижения, заправить его горючим и отправляться на поиски приключений.

Разработчики соорудили четыре вида бронетехники: можно сесть за руль быстрого багги, оснащенного крупнокалиберным пулеметом, прокатиться на медленном, но мощном грузовике, поглотить бр-

вым роботом и даже взмыть под небеса на вертолете. Транспорты, кстати говоря, необходимыми не только для того, чтобы быстро перемещаться по карте: большинство местных говоровозов развешают на бронетехнике и справляются с такой гоп-компанией будет непросто.

Сражения бронешашки — отдельная история. Движок игры поддерживает точечные повреждения, так что, когда пара роботов обменивается залпами, во все стороны летят выжигая стекла когнитов, с треском отрывающиеся железные конечности, а земля оказывается буквально усыпанной искореженным металлом. Благодаря все той же системе точечных повреждений вражескую технику несомненно уничтожить — достаточно меткими выстрелами выбить оружие, серьезно снизить огневую мощь противника, а затем не спеша раздаться с водителем. Враги, правда, ведут себя нагло. Стараются вести огонь по особо уязвимым местам и с завидным упорством нацеливают бронезащиты, при погоне по которому происходит само уничтожение, что,



И это еще далеко не самые страшные твари в галактике.



На земле и на небе

Чтобы игроки не соскучились с ума, отмахивая десятки километров пешком, разработчики соорудили несколько видов боевых машин. На сегодняшний день достоверные данные есть о трех видах бронетехники.

Багги «Кузнечик»



Легкий одноместный внедорожник. Четыре независимые колесные подвески позволяют ему преодолевать сложные препятствия и делают машину идеальной как для боев на открытой местности, так и в условиях города. «Кузнечик» оснащен автоматическим пулеметом «Шангера», с помощью которого можно вести огонь на ходу, не отрываясь от управления. Некоторые регулярные армии галактики комплектуют «Кузнечиками» мотоцикловые части, а также используют их как боевые машины поддержки пехоты. Будучи максимально легким в управлении, обладая вместительным багажником и системой блочной замены сломанных деталей, «Кузнечик» встречается на многих планетах.

Грузовая машина «Скарабей»



Тяжелый грузовик. Изначально был разработан военными инженерами Империи для перевозки грузов в условиях повышенной опасности. Потом «Скарабей» стал использоваться гражданскими службами для перевозки взрывоопасных и дорогих грузов.

Грузовик оснащен тяжелой стационарной лазерной установкой и крепкой броней. Мощные колесные пары и независимая система мостов позволяют «Скарабею» передвигаться по пересеченной местности. Будучи неприхотливым и достаточно защищенным, «Скарабей» завоевал рынок грузовых транспортных средств и является одним из самых распространенных грузовиков в галактике.

Боевой робот «Имперский гнев»



Имперская разработка. Робот предназначен для ведения боев на пересеченной местности. Многофункционален и одинаково эффективен как против пехоты, так и против техники. Легкость управления и система независимых узлов позволили сократить экипаж «Имперского гнева» до одного человека. Основное оружие — парные пулеметы системы «Орикс». Кроме того, на его спине установлена автоматическая ракетная турель, стреляющая бронебойными снарядами. Единственный недостаток робота — легкая броня. Имперским ученым пришлось урвать тяжелую защиту, чтобы обеспечить маневренность. Тем не менее «Имперский гнев» на данный момент — один из лучших боевых машин в галактике.

Как мы уже упоминали, каждая планета просто огромна. Причем это не десятки километров безжизненных дорог, а насыщенные локации, где постоянно случаются ссоры. Однажды ваш покорный слуга вступил в бой с группой бандитов и, отступая, неожиданно провалился в неприлично большую пещеру, в которой, как выяснилось, находилась подпольная база местных партизан. На изучение катакомб ушло более часа, а награды за труды стала редкая модель оружия, найденная в самом дальнем закутке. И подобных мест, по уверению разработчиков, сотни. Заприметив на горизонте оазис, стоит обязательно надеяться — там почти наверняка прячутся контрабандисты, либо притаился персонаж, готовый выдать задание, либо спрятан вход в очередную пещеру. На сегодняшний день мир «Предтечи» напоминает S.T.A.L.K.E.R., где периодически светит солнце, а над головой не вечно грозовые тучи, а бескрайнее звездное небо.

Ближе к звездам

Deep Shadows, похоже, мастерски соединяет три разных жанра, предоставляя игроку заднюю свободу и разнообразие. Надоело бегать на своих двоих, отстреливая противников из автомата, — прыгайте на водительское сиденье боевого робота и устраивайте побоище. Хотите сменить обстановку — к вашим услугам личный звездолет: с его помощью легко попасть в любую точку галактики. В конце концов, никто не мешает отказаться от исследования планет и старательно изучить космос — он ведь тоже таит множество сюрпризов...

Амбиции у Deep Shadows, конечно, полнеонские — такой масштаб вытянуть было невозможно. Но мы видели рабочую версию «Предтечи» собственными глазами, и, похоже, игра удалась.

«Предтечи» создаются на доработанном движке Xenus 2, так что чисто технически движки похожи. Например, физика тут работает точно так же, как в «Космусе». То есть, если в ящик попадает пуля, он отскакивает на пару метров, по пути разваливаясь на части. Взрывная волна качает деревья, переворачивает машины, выбивает стекла — все как положено. Особенно зрелищными получились бои в космосе. Когда метко выпущенная торпеда нависает над головой, а гигантского звездного крейсера и тут слышится — кажется, что смотришь новые «Звездные войны».

При всех ошеломительных плюсах надо понимать, что в «Предтече» нет технологического буйства Crysis. Создатели в один голос заявляют, что в первую очередь хотят удивить игроков масштабом мира, невиданной свободой действий и разнообразным геймплеем. Плюс, Deep Shadows упорно работают над оптимизацией. В идеале «Предтечи» будет запускаться даже на не очень мощных компьютерах. В этом случае, конечно, большие половины красот останутся за кадром, зато оценить геймплей сможет каждый.

До выхода игры осталось всего несколько месяцев, и, скорее всего, никаких кардинальных изменений уже не произойдет. Сейчас разработчики заняты оптимизацией, отладкой сюжетных миссий, финальными строчками сценария и латанием найденных багов. Но уже сегодня большинство идей работают отлично, и даже играя в сырую версию, всем сердцем ощущаешь размах свободы и многогранность геймплея. Да, мир пока еще не достаточно живой (мирные жители на городских улицах невинно толкаются, пытаются изобразить толпу), из восьми планет мы видели только три, а физика порой выкидывает странные колесца, но в общем-то в «Предтечи» уже можно с удовольствием играть. ■



Путешествия по планетам можно неожиданно найти какою-нибудь секретную лабораторию.



Личный транспорт: роль звездолета в судьбе героя

Снаружи



[1] Физическая броня. Обшивка из металлопластмассы позволяет устанавливать дополнительные плиты за счет снижения скорости и грузоподъемности. Защищает от мелкого комического мусора и легких лазеров. В бою повреждение обшивки приводит к мгновенному уничтожению корабля.

[2] Энергетическая броня. Комплект щитов и излучателей силового поля. Большое количество полей приводит к снижению боеготовности оружейных систем. Запасы мощности щита восстанавливаются автоматически, если не поврежден главный излучатель.

[3] Двигатель. Предназначен для маневрирования в околопланетном пространстве и открытом космосе. Потребляет небольшое количество энергии и хорошо защищен. Практически не использует топливо, но быстро изнашивается.

Внутри



[1] Как и полагается, звездолет главгероя оснащен лазерным оружием, предназначенным для пробивания энергетических щитов и нанесения точечных ударов по критическим точкам корабля противника. Мощность и количество лазеров зависят от грузоподъемности и запасов энергии.

[2] Кроме лазеров, на борт можно установить мощные ракеты. Они используются для уничтожения физической брони вражеских кораблей. Правда, занимают много места, но зато потребляют минимум энергии.

[3] Разработчики особо акцентируют внимание на то, что движок поддерживает точечные повреждения. Чтобы уничтожить грозный крейсер, например, достаточно произвести пару

метких выстрелов в район бензобака.

[4] А вот на этом глобусе показываются вражеские и наши корабли. Друзья, соответственно, зеленые, враги — красные.

[5] Тут отображаются все повреждения звездолета. Если корабль обозначен зеленым цветом — все в порядке, ну а в случае резкого покраснения самое время бить тревогу и срочно лететь на ближайшую планету для ремонта.

[6] Любая планета в «Предтечах» — это не просто декорация в космосе, а уникальный уровень, долететь до которого легко и просто. Достаточно включить гиперускоритель — и, вуаля, новые приключения начинаются.



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц «Первого взгляда».

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромании», их души прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которые мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши рецензенты пишут только по финальным версиям игр, или по пресеттерам, которые создают финальным издателям и/или разработчикам.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высшей степени им учитывается. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-2 (БОГОМЕРЗЫЕ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошные недоразумения. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно не понятно, кто и зачем в них играет. Вероятно, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

Однако объективно ничего выдающегося нет ни в них гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

6-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадёжно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находят.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и в среднем по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к азаме популярному жанру.

6 (ВНЕШЕ СРЕДНЕГО)

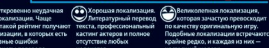
То, что мы называем корейским среднечем: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный дизайн шрифта и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наименьшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

Таковую медаль получают только те игры, на которые стоит выложить — их графика просто поражает воображение.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные «руководства по эксплуатации» или проводить многоголовой «кутурия» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привнесит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими неординарными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако классный сюжет — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕГРЕССИВНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она прожита до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до публикации данной статьи в официальном релизе. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности оправдывает и сами разработчики.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если с момента начала разработки игры до публикации данной статьи в официальном релизе. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности оправдывает и сами разработчики.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до публикации данной статьи в официальном релизе. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности оправдывает и сами разработчики.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до публикации данной статьи в официальном релизе. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности оправдывает и сами разработчики.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем больше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный дизайн шрифта и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наименьшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

Таковую медаль получают только те игры, на которые стоит выложить — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Оценки: 1-10. 1 — худшая, 10 — лучшая.

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный дизайн шрифта и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наименьшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

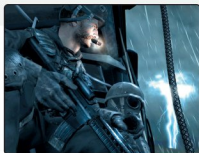
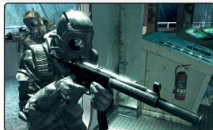
Таковую медаль получают только те игры, на которые стоит выложить — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE



Военно-полевой сериал **Call of Duty**, добавив к названию цифру 4, устраивает двойное возвращение: во-первых, он возвращается на персональные компьютеры, а во-вторых, в руки своих родителей — студии **Infinity Ward**, которая ответственно за первые две части. Третью же ипостась **Activision**, напомним, опротивело поручила своей карманной студии **Treyarch**, которая

сделала то же самое, но только для консолей. Это была первая новость. Вторая состоит в том, что **Infinity Ward** устроили родному проекту тотальный ребрендинг: четвертая часть переименована в **Call of Duty: Modern Warfare** и напоминает теперь самые одиозные произведения Тома Клэнси. То есть развесистая клюква, неадекватные генералы с псевдорусскими фамилиями, навязчивая советская символика в кадре и

«я есть хотеть возродить Советский Союз и делать вам большой ядерный бум!».

Ностальгирует на этот раз некий ультрационалист Захаев, мечтающий о возрождении Союза времен товарища Сталина. Собрав группу поддержки из бизнесменов, армии и криминалитета, Захаев обращается к некоему Аль-Асаду с просьбой устроить волнения в одной из стран Ближнего Востока. Отвечающий маневр срывается — американцы бросаются в бой, а в это время британские спецслужбы направляются в Россию, чтобы открыть союзникам глаза на хитрый замысел Захаева и Аль-Асада. В итоге, взявшись за руки, янки и британцы дружно противостоят международному ГКЧП и его глобальной ядерной программе.

Кампании за русских в этот раз не предвидится: мы будем попеременно играть то за американцев, то за англичан. При этом впервые в истории серии все миссии связаны между собой и представляют внятный рассказ, в котором найдется место и для флэшбеков, и для сюжетных роликов.

Впрочем, прошедшие горнило **Operation Flashpoint** и других «клоуновских» игр давно привыкли не воспринимать подобные сюжеты всерьез, рассматривая их исключительно в качестве аляповатого антуража для увлекательных военно-полевых занятий. А с последним у **Call of Duty 4** проблем не должно быть: сами разработчики уверяют, что четвертая часть является самым серьезным проектом из всех, что они создавали до этого. Так, в игру заведут более продвинутую систему точечных повреждений (вплоть до возможности отстрелить ухо), увеличат число разрушаемых объ-

- **Издатель** Activision
- **Разработчик** Infinity Ward
- **Платформа** PC, PS3, Xbox 360
- **Мультиплеер** Интернет
- **Сайт игры** www.infinityward.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007 года

ектов на уровне, дадут возможность стрелять сквозь стены и возвращать еще не разорвавшуюся гранату оппоненту. Но главным останется патентованный экшен, основанный на потрясающей пиротехнике и невероятном эффекте присутствия. Так что в основе **Modern Warfare** по-прежнему лежит замысловатая система скриптов.

А вот элементов интерфейса, напоминающих о том, что перед нами игра, окажется все меньше. Вслед за показателями здоровья исчезнет мини-карта. Чтобы мы с вами не отвлеклись на сохранения, смерть будет отбрасывать игрока максимум на 15 секунд назад, а чтобы не рыскали по углам в поисках аптечек, можно отсидеться в углу, пока критическая рана перестанет сигнализировать красными пятнами на экране. Ну и миссии, конечно: с палубы корабля на борт вертолета, стационарный авиационный пулемет сменяется снайперской винтовкой... ну и так далее. Все для безостановочного зрелища, все для голливудской победы.



Свидание с новой **Call of Duty** назначено на эту осень. Праздник придет прежде всего на улицы владельцев PC — игра выйдет и на приставках нового поколения, но именно персоналочная версия, по уверению авторов, будет самой красивой и самой щедрой по числу участников многопользовательских баталий. Поэтому заранее предлагаем просить **Modern Warfare** если не все, то многое: уже следующую, пятую часть, по слухам, снова могут отдать на растерзание **Treyarch**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Call of Duty возвращается на экраны компьютеров в новом облике. XXI век, старинные боевые действия и нормальный дух Тома Клэнси.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



Редакция «Игромании» пристально следит за развитием «тотальной разрушаемости» в играх. В следующем году ожидается реализация отстрела пальцев.



Американское руководство уже давно понимает слово «помощь» превратно.

ИСХОД С ЗЕМЛИ



«Русский народный шутер» — пожалуй, один из главных парадоксов отечественной индустрии. Как СССР в свои лучшие времена не мог построить авианосец, сколько-нибудь близкий к американским (при этом на голову превосходящим США во многих других военных областях), так и наши компании никак не могут составить конкурентоспособный ответ западным экшен-ам (мы, конечно, не говорим об украинском «Сталкере»). Но за годы стараний, кажется, был найден «свой путь». Все очень просто: надо *лилить!* Один посредственный экшен, потом вто-

рой, третий, а из четвертого, глядишь, получится и что-то успешное. Так поступила, например, **Burut ST**, которая после нескольких лет мучений родила более-менее играбельный «Восточный фронт».

Есть свой опыт работ с пилотажным материалом и у компании **Parallax Arts Studio**. Один за другим компания выпустила два эскиза-проекта — «Утопия-Сити» и «Ликвидатор 2», которые не выдерживали никакой критики. Устаревшая графика, однообразные сюжеты, неудачные попытки добавить «уникальные особенности». В общем, весь

набор детских болезней. Однако на этом Parallax не успокоился и в конце июня пригласили нас посмотреть на «Исход с Земли», свое третье упражнение в экшен-жанре.

Первое впечатление от знакомства с «Исходом с Земли» — игра удивительно похожа на **Deus Ex**. Да-да, самый первый и самый лучший Deus Ex. Причем похожа не качеством графики (то есть движок не от **Unreal Tournament**, а куда современной), а стилистикой, атмосферой. Гнетущее корпоративное будущее, изображаемое в традиционном черно-синем цвете, суровые секьюрити в солнечных очках, громадные боевые роботы, постоянная ночь — в общем, дежавю гарантировано.

История, правда, совсем другая. Недалекое будущее, 2016 год. Ученые делают не самое приятное открытие — жизнь нашей планете осталось всего двадцать лет. Затем Солнце станет гигантом и устроит человечеству повсеместную Сахару. Власть тут же начинают искать пути к спасению, и наиболее реальным оказывается вариант миграции на другую планету. Вот только подходящего небесного тела в пределах досягаемости, увы, нет.

Но тут на сцену выходит мегакорпорация A.X. и заявляет об открытии минерала A.X., регулярное употребление которого позволит людям жить на планете A.X. В общем, A.X.-A.X.-A.X., какое везение! Недовольны только власти — они тут же начинают подозревать частный бизнес в желании подчинить себе все человечество. В офисе корпорации A.X. направляют одного из лучших спецназистов (нас, конечно) — разобраться, что там и как.

Рассказ о сюжете был бы неполным без упоминания о роликах. Сделаны они на подозрительно высоком уровне — такое в наших играх все еще неприятно видеть. Умелая режиссура, удачная работа с камерой, прекрасный звук — загляденье! Не подкачала и графика — картинка не то чтобы очень технологичная, но смотрится очень приятно. А главное, прекрасно расставлен свет.

- Картина 10
- Разработчик Parallax Arts Studio
- Платформа PC
- Жанр Восточный фронт
- Мультиплеер Отсутствует
- Сайт игры www.ssdob-game.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007 года

Проникновение в недра A.X., понятное дело, будет сопровождаться огромным количеством стрельбы и беготни. Отрадно, что в Parallax Arts не стали изобретать пятиколесный велосипед, а просто сделали экшен по общепринятым правилам. Азартный, линейный (местами встречающийся развилки), с простыми задачами в стиле «нажимай во-он ту кнопку» и знакомым, но очень удобным набором оружия.

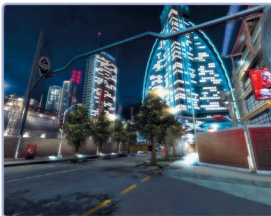
При этом разнообразие весьма внушительно. Вот перестрелки внутри зданий, вот то же самое, но на открытом пространстве. Вот поединки пары боевых роботов с нашими противниками (как хорошо иногда поковыряться в компьютерной сети корпорации!). А вот еще пара роботов, которая нападает уже на нас. Вот поездка на вооруженном пиле-моторе и оснащенный силовым полем броневиком. Вот, наконец, визит на таинственную планету, где обитают воинственные мутанты-шахтеры. Картинка бонусом здесь меняется очень сильно — мутанты выносливы, используют холодное оружие и стараются побыстрее подобраться на расстояние удара. Встреча с таким лицом к лицу практически сразу оканчивается смертью.

■ ■ ■

Вообще, очень надеваемся, что вся игра окажется точно такой же, как и те ее фрагменты, которые мы увидели. Тогда у «Исхода с Земли» есть все шансы стать редким представителем породы «хороший русский шутер». Не шедевр, всего лишь повторение пройденного, но если у Parallax все получится, то это станет началом хорошей дружбы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Умелый, динамичный дизайн с легким налетом киберпанка, простенький геймплей и удивительно качественная звуковая обложка. Что правда, сделано в России.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%


Там, за неоновым гламуром — сердце мерзкой корпорации A.X.



А вот и главная достопримечательность неисследованной планеты — мутанты-шахтеры. В ближнем бою смертельно опасны, так что в этой ситуации мы уже, считая, труп.



«Неповторимая динамика,
выдержанная атмосфера,
безумное число тонкостей
и нюансов - это очень
особенный, ни на что
не похожий шутер».

«Игромания»



ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

<http://games.1c.ru/bioshock>
<http://bioshockgame.com/>





ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Игорь Асанов

ЖАНР

Автомобили

E-MAIL: RUBRIKE@GAMESMANIA.RU

NEED FOR SPEED

PROSTREET

Ожидание новой части Need for Speed каждый раз проходит по одному и тому же сценарию: интернет-форумы трещат по швам от налива тысячь фанатов, журналисты сочиняют многочисленные преувеличения, а пизар-отдел EA подогревает публику анонсами об участии в проекте очередной звезды Playboy. Словом, конвейер работает по графику. Беда в том, что на финише все традиционно выходит не так романтично, как предполагалось. Ежегодно мы получаем продукт, бесконечно далекий от звания «лучшей автогонки на свете». Иг-



ру, запускать которую с каждым годом становится все сложнее.

Типичный пример такого подхода — прошлогодний Need for Speed: Carbon, буквально

пропитанный усталостью. Устали все: авторы, игроки и, похоже, сама EA, в которой впервые решили кардинальным образом изменить не просто декорации и концепт, а саму суть геймплея, то есть гонок.

Поэтому свежее аннотированное Need for Speed: ProStreet радикально отличается от прошлых игр серии. Первым делом разработчики отказались от прежней концепции большого свободного города, резонно рассудив, что сам по себе он мало кому нужен (кататься по мегаполису без дела было довольно скучно). Следом они избавились от ненужного теперь балласта в лице полиции и уличного движения. В центре внимания — вновь гонки и все, что с ними связано. Звезды отныне будут проходить в разных концах света, на специально подготовленных трассах. Будут ли среди них реальные гоночные автодромы, пока неизвестно. Основное действие по-прежнему развернется на фоне городских и индустриальных построек, только теперь они будут служить лишь декорациями для заранее проложенных маршрутов (как в Juiced или Xbox-серии Project Gotham Racing).

Но шаг назад в смысле масштаба будет с лихвой компенсирован серьезными изменениями в геймплее, который планируется сделать сложнее и интереснее. Для начала о том, чего многие так долго ждали: в NFS: ProStreet появится детальная модель поврежденной автомобиля! Отныне сверкающую заводской краской машину можно буквально разобрать на запчасти, хорошо впечатав в стену. Ездить то есть придется не только быстро, но и аккуратно; старый трюк с торможением об отбойник теперь с большой вероятностью обеспечит не только проигрыш,

- ☐ Настроить
- ☐ EA
- ☐ Разработчик
- ☐ EA Black Box
- ☐ Платформа
- ☐ Series Need for Speed
- ☐ Series Juiced
- ☐ Мультиплеер
- ☐ Без паркингов

ДАТА ВЫХОДА

31 октября 2007

но и огромные затраты на ремонт. Да-да — машины после гонок придется ремонтировать! Любопытно, что на скриншотах разработчики демонстрируют нам Mazda RX-7, явно восстановленную после аварии (об этом говорят свежие следы кузовных работ). Значит ли это, что у нас будет возможность самим выбирать способ ремонта? Например, вместо замены кузова целиком попробовать залатать последствия удара, немного потеряв при этом в товарном виде, но существенно сэкономив в средствах? Такой вариант выглядит очень заманчиво.

Разумеется, не обойдется без традиционного для серии тюнинга авто. Теперь ему уделено еще больше внимания. И речь не только о банальном количестве деталей и раскрасок. Каждое установленное антикрыло будет существенно влиять на поведение машины. Кто-то может сказать, что EA что-то подобное обещает нам каждый год, но теперь, учитывая явный кризис серии в сторону реализма, такие вещи выглядят более чем логичными.

Разрабатывается ProStreet уже почти полтора года (его создание шло параллельно с Carbon силами другой команды), что легко объяснимо: игра основана на новом движке и по праву может называться первым NFS нового поколения. Так что за графику уже сейчас можно не волноваться. Как, впрочем, и за многое другое — EA по-прежнему является синонимом слова «качество». В этой ситуации полностью новая концепция и отказ от многих надрывших клише — как раз то, что нужно, чтобы оживить серию. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Need for Speed снова меняет облик. Вместо подлинных гонок по истинному городу нас ждет экзотический трек и профуко-ванные соревнования. А также нормальные повреждения, другой уровень реализма и новый графический движок. Ура?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



А вот это у нас явно специальная трасса для драг-рейсинга. Полуголых девушек пока замечено не было.



Хоть машина и потропанная, на скорость это не влияет.



Кому нужны дороги, когда есть

colin mcrae™

DiRT™



Адреналин



Экстрим



Разрушение



Стань самым быстрым гонщиком
и покори настоящее бездорожье.
Ощути дух DiRT™!

www.codemasters.co.uk/dirt

Codemasters™

PC
DVD

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DiRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters.

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шел" (rshield@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

бука
BOOK ENTERTAINMENT
GROUP



SEGA RALLY

SEGA Rally Championship — гораздо более важная игра, чем может показаться на первый взгляд. Ее придумал и спроектировал радикальный японский геймдизайнер **Тетсуя Мизугучи** (Tetsuya Mizuguchi), автор **Space Channel 5**, **Rez**, а также недавнего PSP-хита **Lumines**. Мизугучи первым догадался подружить се-

рьезный вроде бы подход к ралли (понинг, штурманы, различные покрытия) с аркадным управлением. Игра вышла в 1995 году на аркадных автоматах и консоли **SEGA Saturn**, а чуть позже была все-таки портирована на PC. Рабочая геймлей-формула осталась неизменной во всех последующих изданиях (последняя часть

вышла в 2006 году на PS2) и, судя по всему, останется и в новой **SEGA Rally** (в Америке игра выходит под названием **SEGA Rally Revo**). Именно по этой причине игру не стоит автоматически заносить в конкуренты **Colin McRae: DiRT**, который, несмотря на все упрощения, выступает в более взрослой лиге. Мы не случайно указали в графе «Пожожесть» PS3-эксклюзивный **MotorStorm**.

С **MotorStorm** новую **SEGA Rally** роднит не только внедорожная тематика, но и нечто более интересное — наличие на трассах настоящей, физически корректной грязи. Причем выглядят эта самая грязь на порядок более впечатляюще, чем у конкурента. Одинокую **Subaru Impreza WRX**, разгребая почву всеми четырьмя колесами, за один круг превращает поверхность тропической трассы в натуральный глиняный карьер. Если поблизости от места проезда имелась лужа, то свежесформированные колеи тотчас заполняются водой. А поскольку в финальной версии игры на трассе будут находиться сразу несколько автомобилей, то мы явно можем ожидать жестооченное аркадное **МЕСИВО**.

Самое собой, все изменения дорожного рельефа будут сохраняться до конца гонки. В реальном автокроссе (как и в ралли) на изменчивости покрытия строится один из важных элементов тактики — лидеры всегда приходится рассчитывать траекторию, из-за чего он сам нередко теряет драгоценные секунды. Аналогичный эффект, надо понимать, будет и в **SEGA Rally**. Вообще, физически корректное дорожное покрытие — принципиально важный момент для аркадных ралли-симуляторов. Разработчики явно думают в первую очередь не о реализме, а о веселье вроде того, что мы регулярно наблюдаем в серии **FlatOut**. Точное количество покрытий пока неизвестно, но авторы обещают «восемь разных типов окружения», явно намекая на то, что, кроме грязи, под колесами будут периодичес-



Модели автомобилей явно уступают своим аналогам из **Colin McRae: DiRT**, но такой впечатляющей грязи, как в **SEGA Rally**, там и в помине нет.



Обратите внимание, что две машины обуты в совершенно разные типы резины. Кто, интересно, догадался поставить на «Ситроен» асфальтовые слики?



ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007



ки мелькать еще снег и асфальт.

Интересно, кстати, что PSP-версия **SEGA Rally** заведуют как раз сумасшедшие финны из **Bugbear** (авторы **FlatOut**), а PS3, Xbox 360 и PC-вариантом займется **SEGA Driving Studios**. Последние также обещают продвинутую модель повреждения, что особенно актуально в случае с ралли — контактная борьба при кросс-ралли (это привычные гонки с соперниками по кольцевым трассам) неизбежна.

Интеллекту компьютерных соперников уделено немало внимания. В частности, обещается, что боты будут менять свой стиль вождения в зависимости от состояния трассы и всячески использовать особенности рельефа. Если соревноваться с AI все-таки надоест, к услугам игроков онлайн-мультиплеер.



2007 год обещает быть очень интересным и насыщенным для любителей автомобильных развлечений: сравнительно недавно вышел великолепный **Test Drive Unlimited**, в этом месяце случился новый **Colin McRae**, а что будет осенью, даже страшно предсказать. **SEGA Rally** в этом смысле выглядит очень правильно — она одинаково далеко отстоит как от высокобюджетных автосимуляторов, так и от прогалин дождя угра **Burnout** и **FlatOut**. Очень удачное, на наш взгляд, решение. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Настоящие реалистичные автомобили в сочетании с именитым разработчиком и радикальной грязью под колесами. Подарок SEGA обещает сыграть на аркадных автоматах, потому за качество игры можно почти не волноваться.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

GENESIS

R I S I N G

(Gamespot.com)

«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей,
которые к тому же могут воровать гены...»

(1 UP.com)

«Уникально и оригинально»

Элементы RPG и adventure в стратегии с
тактическим уклоном

Более 20 полностью изменяемых
органических кораблей

Игрок становится не только стратегом,
но и генетиком

Дипломатия и торговля в реальном времени

60 видов вооружения и спецспособностей

Потрясающая графика и
невиданные спецэффекты

Есть ли во вселенной
разумная жизнь, помимо земной?
Да. И об этом люди узнают только
через 3 тысячи лет. Существуют ли
формы жизни, совершенные человеческой?
Нет. Человек - венец творения, что доказали
наши биотехнологии. А как вообще
зародилась любая жизнь? Это вы узнаете
сами, завоевав Центральную Галактику.
Отпугивайте спаршивающих и учитесь вырывать
ответы силой! Потому что в вашем
распоряжении самое разрушительное
оружие из когда-либо созданного
- «живые» корабли.

DREAMCATCHER

METAMORF

© 2007 Metamorf, Inc. Licensed exclusively to
DreamCatcher Interactive Inc. Package design © 2007
DreamCatcher Interactive Inc. The DreamCatcher
design and mark are registered trademarks of
DreamCatcher Interactive Inc. All other logos,
product names and icons are trademarks or
registered trademarks of their respective
owners. All rights reserved.



М.бигео
НастрОение!

ХИТ ZONA
программа в магазинах формата
"СДЭК", "М.Видео", "Алиса"
и "Настраение"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тел. подразделения: 8(812) 363-49-92. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akella.ru
Оптовая продажа: Москва, 4890383-46-54, natasya@akellagame.ru Санкт-Петербург, 8(12) 252-49-55, akella@metamorf.ru
Ростов-на-Дону, 8(863) 296-78-42, akellatext@akellagame.ru Новосибирск, 8(383) 227-74-64, akellamsg@akella.com Екатеринбург,
(843) 207-34-42, akellam@akellagame.ru Владивосток, на Украине "МирСтелс" www.mirstels.com на
Филиппинах ООО "Toilet Navigator" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.





SIMCITY SOCIETIES



Еще до того, как изобрести игру «про человечков в домиках» (в народе известную как **The Sims**), **Уилл Райт**, культовый геймдизайнер и вообще большая умица, придумал лучший в своем роде и некогда единственный градостроительный симулятор под названием **SimCity**. Называя на обычную, казалось бы, идею (нелегкая затея — возводить домики и собирать из них город) интересные нюансы вроде необходимости обеспечивать электричеством каждый район своего мегаполиса, мастер создал одну из самых популярных и успешных игровых серий. Сейчас Райт занят **Spore**, своей пер-

сональной «игровой жизнью», **Electronic Arts** недавно вычленила отдельное подразделение **EA Sims**, а пятую часть великой **SimCity** доверили заслуженным тружаникам градостроительного фронта **Titled Mill Entertainment**, которые на нашем ежегодном подведении итогов забрали золото в номинации «Цезарь года-2006» со своей **Caesar 4**.

Логично было бы предположить, что **Titled Mill** бережно отнесется к вверенному бренду и оставит концепцию в первозданном виде, как они же поступили с четвертым «Цезарем». Но с **Societies**, похоже, все выйдет точностью до наоборот.

Разработчики задумались, чего же не хватает серии, и пришли вот к следующему выводу: «Мы подумали, чем же все известные города друг от друга? — говорят в EA Sims. — И решили вот что — каждый город уникален вовсе не стилем и даже не архитектурой. Визитная карточка любого мегаполиса — его люди». Это спорное, но не лишнее логики заявление: если из Парижа выгнать всех парижан и заселить его москвичами, то действительно получится совсем другой город — никакая Эйфелева башня не поможет.

Итак, навсегда забудьте о привычной разметке кварталов — каждое здание (а их обещается 350 видов) придется возводить вручную. Основопологающим элементом геймплея будет как раз комбинирование этих самых зданий. Определенные сочетания построек будут излучать разновидности нового ресурса — «социальной энергии», которая влияет на менталитет горожан. В итоге, занимаясь грамотным планированием, вы сможете возвести все что угодно: от уездного города, где вечером по улицам ходят мужчины с запялывшим взглядом, до футуристических мегаполисов, городов с привидениями (!) и прочей экзотики.

Несмотря на радикальное изменение самой концепции игры, это очень меткая идея, точно подмечаящая самую суть формирования городского менталитета. Париж, безусловно, создаст парижане, а Москву — москвичи, но на самом деле город, его структура, его здания, его планировка действительно влияют на сознание жителей. Это, вообще говоря, относится к любому населенному пункту. В этом свете русское название звучит чуть ли не более правильно, чем английское: в России игра выйдет по названию **SimCity. Город с характером**.

То есть новый **SimCity** посвящен не только и не столько строительству городов, сколько тому вопросу, какие сообщества (те самые **Societies**) формируются в вашем мегаполисе. Олег Ставицкий, например, уже записал игру в персональные фавориты,

Настройка	
Electronic Arts	
Разработчик	
Titled Mill Entertainment	
Платформа	
■ Xbox 360	
■ PC	
■ PS3	
■ PS2	
Мультиплеер	
Без парамонет	
Сайт игры	
www.simcity.ru	

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2007 года



прозван, что в **Societies** можно будет создать, цитируем «экологическое сообщество в тропиках, где жители сами выращивают себе еду и заботятся о природе».

SimCity Societies обещает стать не такой сложной, как ее предшественница. Помните, как выглядела абсолютно каждая попытка окупиться в **SimCity 4**? Сначала игрок отводил место под жилищные и рабочие кварталы. Затем строил пожарные станции, полицейские департаменты, больницы и супермаркеты (четыре здания, без которых не проживет ни один американец). Потом город расширялся, население исчислялось десятками тысяч, а в казну поступали какие-то неприлично крупные суммы денег. Игрок, обрадовавшись такому исходу, от радости строил тридцать футбольных стадионов, Сфинкса и Эйфелев Стейт Билдинг. И вот тут жителей становилось больше, а денег — все меньше. Приходилось влезать в долги и отстраивать хранилища ядерных отходов, навлекая тем самым гнев горожан. Когда становилось совсем туго, злой игрок, громко ругаясь, закидывал город метеоритами и носил игру с винчестера. Так вот, **SimCity Societies**, судя по всему, такая участь не уготована. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

SimCity встречается с **The Sims** старинными авторами **Sims 4**. Великий градостроительный симулятор обещает, наконец, внимание на собственных жителях.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



«Игромания», пользуясь случаем, интересуется, можно ли будет на свежестроенный город наслать огромных боевых человекоподобных роботов?



Иллюстрация тоталитарного общества подозрительно напоминает Москву образца 2007 года.

OVERLORD™



БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем
7:15 почистить зубы
8:00 сжечь деревню
12:00 разорить город



codemasters™



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. Developed by Triumph.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издатель компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (rshite@shita.ru). По вопросам отпояк закупок обращаться по тел. (495) 786-75-00, e-mail: byka@shita.ru. Компания "Бука", 115290, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

- **Надзем**
- **Play Ten Interactive**
- **Руссодет-М**
- **Разработчик**
- **Deep Shadows**
- **Платформа**
- **Xbox, Touch, Nintendo**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Дата выхода**
- **Осень 2007 года**
- **Сайт игры**
- www.deep-shadows.com
- projects.php?id=8

ДАТА ВЫХОДА

2006 год



Стилист Чичулов

XENUS 2

БЕЛОЕ ЗОЛОТО

Первый «Ксенус» оказался игрой больших, но большей частью нереализованных возможностей. **Deep Shadows** сулили заманчивую свободу действий, огромный мир, населенный множеством персонажей, возможность управлять разнообразной техникой, продвинутую графику, огромный выбор оружия. Парадокс в том, что они сдержали все обещания, но в итоге игра обернулась сборником недоразумений. Огромный мир оказался километрами пустых и абсолютно одинаковых джунглей, управление техникой напоминало средневековую пытку, внушительный арсенал состоял из десятков одинаковых, по сути дела, стволов. Кроме того, «**Xenus. Точка кипения**» СТРАШНО тормозил даже на самых мощных по тем временам компьютерах. Ну а о многочисленных вылетах, зависаниях и застреваниях как-то даже неудобно говорить.

Deep Shadows, несмотря на возмущенную реакцию публики, грозятся взять реванш и уже этой осенью выпустят «**Xenus 2: Белое золото**», где, по словам компетентных людей, все будет именно так, как было задумано изначально. В мае мы посетили офис разработчиков, самолично посмотрели и поиграли в почти готовую версию игры — и теперь спешим поделиться впечатлениями.

Снова в джунгли

Когда речь заходит о сиквелах, разработчики, как правило, начинают потрассать двухсторонним дизайн-документом, рассказывая, что, дескать, в продолжении всего будет больше и лучше. С **Xenus 2** происходит ровно наоборот. В **Deep Shadows** прекрасно понимают, что в первой части было очень много лишнего. Так что основные усилия сосредоточены на том, чтобы сделать мир

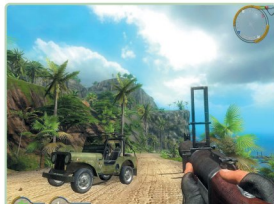
игры компактной, но под завязку наполнить его действием. Карта уменьшилась почти вдвое, но теперь это не десятки километров пустых и тоскливо-одинаковых пейзажей, а густонаселенная территория, где постоянно что-то происходит. Путешествуя из одного города в другой, мы можем стать свидетелем перестрелки — и точно так же принять в ней непосредственное участие. В глухих джунглях прячутся персонажи, готовые нагрубить заданием, вдоль дорог расположены какие-то мелкие поселения, ну и так далее. Судя по всему, скучать, нудно намазывая километры до ближайшего города, больше не придется.

Всего нас ждет восемь внушительных и, что важно, уникальных островов. Дело в том, что за создание каждой территории отвечает отдельный художник-дизайнер, так что нас ждут абсолютно непохожие друг на друга места, со своим дизайном и историей.

На островах разыгрывается основное представление — тут выписывают сюжетные задания и тут же расположены крупные города, где можно набрать вазанку необязательных квестов, пообщаться с представителями местных фракций, заглянуть в магазины и прикупить необходимое снаряжение и боеприпасы.

Помимо восьмью больших островов, разработчики обещают соорудить не меньше сотни маленьких, которые будут похожи друг на друга, отличаясь лишь деталями. Посещая их, можно разжиться полезными предметами, отыскать редкие модели оружия или взять какой-нибудь заковыристый квест.

Несмотря на то что игровой мир заметно уменьшился, заданий стало в несколько раз больше.



Выбег врагов из джипа, можно тут же сесть за руль и отправиться путешествовать.



С помощью вертолета удобно расправляться с противниками, но, в отличие от прочей техники, его нельзя дозаправить. Так что веселье длится недолго.



Танк хоть и мощный, но удивительно неуклюжий. Сразаться с многочисленной пехотой все же лучше пешком.



Чтобы эффективно расстреливать противников из «Узи» стоит подойти поближе.

ше. Чуть ли не каждый встречный NPC готов дать поручение и, разумеется, вознаградить за его успешное выполнение. Правда, квесты разнообразием не отличаются. В основном придется кого-то уничтожать, взрывать склады, доставлять машины заинтересованным лицам и тому подобное. Плюс появились степс-миссии, где, например, следует незаметно проникнуть на вражескую базу и сфотографировать прибывший груз.

Путешествовать между городами, как и раньше, можно будет при помощи разнообразной техники. Но теперь, чтобы взлететь на штурвал вертолета, вам не придется нудно разучивать соответствующий навык управления. Нашли бесхозную винтовочную машину, взломали замок — и вперед, бороздить небо.

Так как дело происходит на многочисленных островах, между которыми приходится постоянно курсировать, основной упор делается на морской транспорт. Нас ждут десятки видов ка-

теров, яхт, лодок и боевых кораблей. Зрелищные морские сражения, лихие поединки на джипах и танках — в комплекте.

Арсенал в игре тоже значительно уменьшился. Разработчики выкинули почти десяток дублирующих друг друга столов, оставив только уникальные модели оружия и наделив каждую особыми функциями. Скажем, к родному «калашникову» можно прикрутить оптический прицел, но нельзя навесить гранатомет. В то же время американскую M16 можно оснастить гранатометом, но о снайперском прицеле придется забыть. В итоге приходится подбирать оружие исходя из конкретной ситуации.

Как и в «Xenus. Точка кипения», мы можем примкнуть к одной из множества фракций. Состав игроков практически не изменился. Таланты главгероя готовы щедро оплачивать вездущее ЦРУ, местные бандиты, мирные жители, правительственные войска, наркомафия,

партизаны и даже индейцы. Чтобы жизнь медом не казалась, появилась новая сторона конфликта — «эскадроны смерти», главные плохиши. С ними нельзя сотрудничать, а, заведя нашего героя, они тут же начинают вести по нему огонь из всех видов оружия.

Знакомые лица

Хотя на этот раз действие игры происходит не в Колумбии, а в вымышленном государстве Южной Америки, архитектура будет максимально приближена к реальной жизни. Штатные художники Deep Shadows специально ездили на Кубу, где извели километры пленки, фотографируя богатые виллы, грязные городские улочки, полуразрушенные домики бедняков и, конечно, джунгли. Весь отснятый материал был бережно перенесен в игру, так что в реалистичности декораций сомневаться не приходится.

За прошедшее время движок изрядно подлатали, поэтому картинка почти заворачивает. Xenus 2 бесконечно далека от современных блокбастеров-джунглей вроде *Crysis*, но по сравнению с первой частью изменения ощутимые. Во-первых, наконец-то заработала физика. Во время перестрелок крутом царит настоящий хаос — пули прошивают ветхие стены, разносят в щепки ящики, взрывная волна от гранаты выбивает стекла и пригибает деревья, сбивая с них листья. Во-вторых, серьезно увеличилась детализация мира и персонажей. В домах теперь нормально обставлены, а на противниках можно разглядеть мелкие детали вроде кобуры или звездочек на погонах.

При этом игра, кажется, избавилась от ошибок. Даже очень сырая версия, запущенная на среднем компьютере, бежала без тормозов, а вылетов в Windows практически не наблюдалось. В этот раз Deep Shadows уделяют оптимизации самое пристальное внимание.

■ ■ ■

«Xenus 2: Белое золото» — это не полноценная вторая часть, а скорее работа над ошибками. В Deep Shadows понимают, что оригинал не оправдал надежд многих игроков. Теперь разработчики полны решимости реабилитироваться, сделав действительно масштабную и увлекательную игру. Ту, которую обещали сделать еще в далеком 2003 году. Что ж, скрестим пальцы. ■

Капля героина

В отличие от первого «Ксеноуса», на этот раз действие происходит не в Колумбии, а в вымышленном государстве Южной Америки. Главгерой — специалист по боевым операциям в Латинской Америке, ныне пребывающий на пенсии. Как и положено вышедшему в отставку вою, он живет в трейлере и потихоньку сливается, отгородившись от внешнего мира.

Однако жизнь резко меняется, когда к нему обращается правительство с просьбой расследовать очень деликатное дело. Сказывается, последнее время в США стал поступать смертельный героин, от употребления которого человек благополучно умирает



буквально через две-три недели после употребления. Герою поручают инкогнито отправиться в тропики, встретиться там с агентом ЦРУ, а затем выяснить, кто и зачем поставил смертельный наркотик.

Активные боевые действия с вашим участием стартовать в тот самый момент, когда главгерой прибывает на остров, где на него с криками «кошелек или жизнь!» нападет банда местных партизан...

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вторая полька Deep Shadows сделать «Xenus» таким, каким надеются увидеть его игроки. Уйти отшибы прошлой разработки, авторы заменили скормили масштабы, сосредоточившись на качестве, а не на количестве.

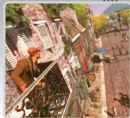
ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

- **Надпись**
Не объявлен
- **Разработчик**
Pandemic Studios
- **Платформа**
■ Xbox 360
■ Xbox 360
■ PC
- **Мультиплеер**
Не объявлен
- **Сайт игры**
www.saboteurthegame.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



Генер Феткулов

SABOTEUR

Чтобы сегодня выходить на рынок экшенов по Второй мировой, надо быть или очень смелым, или очень умным разработчиком. Территория давно уже расчерчена и поделена между **Call of Duty** (который к четвертой своей части все-таки отказался от WW2-декораций), **Medal of Honor**, **Brothers in Arms** и сотнями игр калибром поменьше.

Но наблюдательные люди из **Pandemic (Star Wars: Battlefront 1-2, Full Spectrum Warrior, Mercenaries)**, похоже, все-таки обнаружили незанятую нишу. Оказывается, на сегодняшний день никто не удостоился сделать интеллектуальный стелс-экшен про Вторую мировую (**Commandos**: **Strike Force** может не в счет, так как это была неудачная попытка).

Красная, красная кровь

Saboteur — необычная и, по всей видимости, очень умная игра. Она вовсе не о промышленном уничтожении фашистов среди голливудского антуража, наоборот — она чуть ли не впервые даст нам понять, каково это — оказаться в городе, оккупированном третьим рейхом.

Каким-то чудом главный герой, ирландец Шон, добрался до оккупированной Франции не в военной шлюпке под шквальным огнем пулеметов, и даже не выпрыгивая из горящего самолета. Он просто там жил. Его не особо волновало присутствие фашистских войск — до тех пор, пока однажды война не коснулась Шона лично. Увидев, как по приказу немецкого командира были жестоко убиты его друзья, ирландец, подобно герою **Филиппа Нуаре** из фильма «**Старое ружье**», встает на путь мести и начинает свою персональную войну против третьего рейха. Шон — не солдат, не отставной спецназовец и не мужчина, наделенный комплексней Халка. Он обычный человек, оказавшийся не в том месте не в то время.

Прототипом главного героя стал реальный боец сопротивления **Уильям Гровер-Уильямс**. Этот удивительный человек не только был героем войны, но и дважды становился победителем гран-при Франции на своем автомобиле **Vugatti 358**. Позже, став солдатом британской армии, он в составе особой группы вернулся на родину, чтобы помочь французскому сопротивлению. Ему

удалось провести ряд диверсий и создать разветвленную сеть партизанских ячеек. В июне 1943 года Уильям попал в плен и был казнен весной 1945-го.

Главной геймплейной достопримечательностью **Saboteur** является его визуальный стиль и цветовая палитра. Здесь сразу же вспоминается «**Город грехов**» — захваченные немцами районы раскрашены в черно-белой гамме. Поначалу весь город был красочным и ярким, но после нападения немцев он, как выразаются в **Pandemic**, «выцвел».

Придумав идею с цветовой дифференциацией разных районов, авторы, конечно, не отказывают себе в удовольствии полюбозавать проделанной работой. Так, движок игры поддерживает феноменально большую дальность прорисовки, поэтому, забравшись куда-нибудь повыше, вы сможете окинуть весь город взглядом и оценить, какие его кварталы находятся под контролем немцев, а какие — нет. Таким способом определены границы игровых областей, и это оказывает непосредственное влияние на геймплей.

Pandemic охотно рассказывает о проделанной работе. Их

черно-белые улицы — не просто цветной антураж, переведенный в монохром. Чтобы окружающая действительность выглядела впечатляюще в ч/б, авторы заново учились отображать тени и настраивали освещение.

Но главная особенность графического оформления заключается в том, что монохромность распространяется не на все объекты. Красные флаги и повязки со свастиками, яркие взрывы, огонь и кровь не теряют цвет даже в районах оккупации, отчего **Saboteur** в статике начинает напоминать все фильмы мировой фотографии и все фильмы **Вима Вендерса** сразу (см. его «**Небо над Берлином**»).

Когда Шон освободит часть города, она вновь наполнится красками, и это будет знаком того, что население готово сражаться за свою свободу. Идя по освобожденным улицам, вы будете слышать одобрительные возгласы и приветствия, а в захваченных областях, напротив, люди подавлены, и в небе всегда висят грозные тучи.



Из-за красной повязки врага легко заметить издалека.



Ребята явно зашли не свой район, иначе все вокруг было бы черно-белым. Поделом им.



Пользуясь случаем, Pandemic Studios передает привет Роберту Рингелсу и кинофильму Sin City.



Дирижабль на заднем плане, очевидно, предстоит подорвать.

Относительно спокойным за свою жизнь можно быть только в свободных районах, а при передвижении по заповедным областям придется вести себя крайне осторожно. Именно в этот момент цветая палитра играет свою роль в геймплее. Черно-белые цвета дадут вам понять, что действовать нужно скрытно, а когда вернется цвет, станет ясно, что опасность миновала.

Диверсант

Что касается собственно игрового процесса, то он будет ти-

пичным для игр Pandemic, но необычным для «диверсионных» экшенов. Это значит, что мы получим большую свободу передвижения и открытый мир, а вот герой будет только один. На некоторых заданиях ему будут ассистировать войска Сопротивления (или он поможет им?), но в большинстве случаев надеяться придется только на себя.

Цели и задачи на пути к свободе разнятся. Шон проникнет на важные объекты, займется зачисткой целых зданий и вообще будет действовать куда бо-



Другой саботер

Однажды игра с таким названием уже выходила, и ее главным героем стал далеко не парижский диверсант. 21 год назад саботажником был черный ниндзя, а сама игра занимала целую кассету и в свое время стала одним из главных хитов для ZX Spectrum. Сегодня версия того самого Saboteur существует для мобильных телефонов.

Ниндзя должен был проникнуть в таинственное замаскированное под склад здание с мощной охранной системой и выкрасть оттуда дискету со списком вражеских лидеров. Он умел бегать, карабкаться по лестнице, пинать врагов и кидать в них сюринкены (по ходу игры появлялась также возможность запускать в них каким-нибудь подручным предметом — например, кирпичом). На пути к цели нужно было победить неприятелей и обойти системы защиты, поражающие лазерными лучами. Чтобы восстано-



вить здоровье, требовалось просто постоять на месте.

В отличие от других игр того времени, в Saboteur не было очко — за полезные действия платили деньги. Самый большой бонус выдавался, если в установленное время удавалось выкрасть дискету, установить бомбу и добежать до вертолета. Деньжки также начислялись за поверженных врагов, а вот уойства собак никак не поощрялись.

лее дерзко и открыто, чем его коллеги из Commandos. Уже известно, что будет задание с подрывом моста, причем произойти это должно именно в тот момент, когда по нему проедет поезд с боеприпасами. В планах также значится взрыв дирижабля.

Действие развернется в Париже и его окрестностях. Точный размер игровой площади пока неизвестен, но ясно одно — до Нормандии при всем желании доехать не удастся. Зато в пределах доступной территории можно передвигаться как на своих двоих, так и на любом транспортном средстве, что попадется на глаза.

Собственно стелс обставлен отличным от коллег по жанру образом. В игре предусмотрено много скрытного передвижения, но вместо того чтобы переодеться или прятаться в тени, герой будет передвигаться по крышам, карнизам и стенам. Акробатикой имени Принца Персии Шон не увлекается, но все-таки может с разбегу запрыгнуть на не слишком высокую стену, взобраться по трубе и перепрыгнуть с одной крыши на другую. Pandemic подчеркивают, что их герой не сможет сделать ничего такого, чего бы не смог повернуть обычный человек. Шон не имеет ни секретных гаджетов, ни сверхспособностей, он не умеет видеть в темноте. У него есть лишь две руки, две ноги и голо-

ва, предусмотренная для постоянного использования.

В трудную минуту Шон способен крепко приложить врага в челюсть. Обещана разнообразная система ближнего боя: удары разного рода, захваты и комбо. Фاشисты дерутся очень негнупо, слаженно и подло: один может схватить героя за спиной, а другой в этот момент начнет методично отбивать ему почки.



Saboteur — еще одно свидетельство небывалого геймдизайнерского подъема в этом году. Pandemic перетрясает в жару все — от геймплея до визуального оформления и главного героя. Пару лет назад подобный список обещаний автоматически превратил бы Saboteur в самый ожидаемый из потенциальных блокбастеров, но сейчас ему придется конкурировать с Assassin's Creed и Splinter Cell: Conviction. Хватит ли у него на это сил, мы узнаем в следующем году. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Насколько оригинальный экшен в Второй мировой войне. История мести, воплощенная в черно-белых тонах.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

- **Названия**
Ironclad Games
- **Разработчик**
Starlock Entertainment
- **Платформа**
■ Series Galactic Civilizations
■ Series Master of Orion
■ Series Homeworld
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Сайт игры**
www.sinsofsolaremire.com

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2008 года



Дмитрий Карасев

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Sins of a Solar Empire может стать достойным ответом скептикам, считающим, что ничего интересного в жанре больших космических стратегий за последние десять лет не случилось. Galactic Civilizations плюс Homeworld — звучит многообещающе, да? Выведем именно такого гибрида из янтя сейчас молодая студия Ironclad Games под присмотром Stardock — авторов той самой Galactic Civilizations. Разработчики опираются на классический принцип 4X, по которому построены Master of Orion и Civilization (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate — исследуй, расширяй, используй, уничтожай), но вместо знакомого пошагового действия нас ждет полноценный real-time.

Святая троица

Сюжет — пожалуй, единственная область, где авторы

обошлись без особых экспериментов. Действие крутится вокруг старушки Земли, человечество, объединенное в Торговый союз, давно уже колонизировало все что можно и заглядывается на то, что пока нельзя. Последний конфликт произошел тысячу лет назад — тогда часть земель за нелегальные эксперименты в области биотехнологий и телепатии была изгнана на ГИМЖ в далекий космос.

Тем временем по Вселенной путешествуют остатки воинственной расы Vasari. Когда-то они владели значительной частью галактики, но затем катаклизм уничтожил все их недвижимое имущество, включая планеты. Осталось лишь движимое — звездолеты, на которых уцелевшие инопланетяне бороздят космос, изредка делая остановки, чтобы высосать

с подходящей планеты ресурсы для своих кораблей. Если на планете попадает разумная форма жизни, переработке подлежит и она.

Столкнувшись с людьми, Vasari попытались проделать ту же операцию, но обломали щупальца (или что там у них). Поначалу им удалось изрядно потеснить отвыкшее от войны человечество, но Торговая федерация быстро реорганизовалась в военную коалицию и дала прищипкам отпор. В самый разгар боевых действий на горизонте показались Advent — потомки тех самых людей, изгнанных за эксперименты с телепатией.

В итоге получается классическая война трех рас по всем канонам RTS. Vasari обладают наиболее мощными звездолетами, но по понятным причинам каждый юнит у них на вес золо-

та. Флот землян, напротив, состоит из наспех перестроенных гражданских кораблей, зато у людей имеется прочная финансовая база. Advent снабжены самыми хрупкими звездолетами и в основном полагаются на телепатические хитрости.

RTS замедленного действия

В общем, нас ждет конфликт как минимум галактического масштаба. Представьте себе игру уровня Civilization, дополненную космическими боями в трехмерном пространстве. И все это в реальном времени. Есть, правда, одна загвоздка. Пошаговость той же Civilization или



Окей, в Star Trek были квадратные звездолеты. Но у Ironclad инопланетяне летают на пирамидах и на чем-то, отдаленно напоминающем кушину.



А вот и обещанные разработчиками «сногсшибательные спецэффекты».



К слову, многие сотрудники Ironclad в свое время работали над Homeworld. А другие пришли прямиком из Rockstar Games. Хорошая родословная.

Galactic Civilizations во многом была обусловлена именно их огромным размахом. Попробуйте в реальном времени управлять целой империей, когда границу в трех местах переходит враг, четыре планеты рапортуют об окончании строительства, а флагманский звездолет не может самостоятельно облететь пояс астероидов. Тот же Master of Orion безо всякой real-time-спешки умудрялся изрядно заморочить игроку голову.

Самое собой, Ironclad предвидит возможные трудности и готовит несколько способов их обойти. Во-первых, возможна автоматизация процесса. Мудрый AI сам решит, что строить на планете и каким путем лучше провести флотилию к указанной цели. Во-вторых, в Sins of a Solar Empire есть такая штука, как Empire Tree — небольшое окошко, висящее в углу экрана и позволяющее парой щелчков получить доступ к любому необходимому элементу, будь то древо технологий или отправленный на разведку истребитель.

Ну и, наконец, самое главное — игра просто не пытается торопить события. Поклонники RTS, привыкшие метаться по карте с частотой 120 щелчков в минуту, будут удивлены тем, как неторопливо разворачиваются события в Sins of a Solar Empire. Пока ваш флот движется к месту генерального сражения, можно успеть сделать все насущные дела. Средних масштабов любители, по словам разработчиков, продолжают 3-5 минут. Весьма разумный подход — вспомните свой RTS-опыт. Там битвы протекают столь молниеносно, что игрок, будь он даже новым Суворовым, просто не успевает вмешаться. А в Sins of a Solar Empire дей-

ствительно есть возможность оценить происходящее, а потом организовать тактический маневр или, на худой конец, грамотное отступление...

Неизвестно, правда, как подобная успешность скажется на продолжительности отдельных сценариев и как они вообще будут выглядеть. Сами разработчики уверяют, что «миссии в привычном смысле слова для Sins of a Solar Empire не подходят». По словам Ironclad, «под миссией можно понимать любое действие, предпринимаемое игроком для захвата галактики». Вряд ли, однако, вы будете захватывать галактику за галактикой — AI противника тоже отличается повышенной сообразительностью. К тому же звездолеты необходимо грамотно комбинировать. Например, тяжелые корабли обладают огромной разрушительной мощью, но корью истребители разберут их на запчасти, если не позаботиться о прикрытии.

Опасная гравитация

Впрочем, главная цель в Sins of a Solar Empire — это не корабли, а планеты, главный источник ресурсов. От наземных боев Ironclad решили отказаться, дабы не перегружать геймплей. Так что захват чужой собственности выглядит предельно просто — вы отчаянно бомбите планету, пока она не опустеет, а потом высаживаете десант. Если, конечно, позволяет экология. Vasari могут с непригодными мирами не церемониться, высасывая из них все ресурсы. Кроме того, с планетами связано такое любопытное явление, как гравитация. Да-да, в полном соответствии с законами физики планеты и астероиды воздействуют на все пролетающие мимо тела (в основном звездолеты), что за-



Слово sins (греки) приобретает второй смысл — на некоторых скриншотах игра походит на эротическую мечту любого космостратега.

метно снижает их скорость. А это, в свою очередь, может замедлить наступление или помешать бегству.

Впрочем, по заверениям Ironclad, большую часть военных действий можно будет поручить AI. А вы займетесь другими делами — к примеру, экономикой и наукой. В конце концов, чтобы воевать, необходимо сначала обзавестись флотом. Конструирование, увы, осталось за бортом — мастерскую а-ля Galactic Civilization решено было убрать из игры, чтобы, опять же, не перегружать геймплей.

Правда, если Capital Ships — корабли огромных размеров и боевой мощи, способные производить звездолеты. Подобно героям из Warcraft и ему подобных, Capital Ships (точнее, их экипажи) способны накапливать опыт, расти в уровнях и даже разучивать умения. Всего на каждую расу приходится по три навыка с десятью ступенями апгрейдов. И, судя по всему, избранный путь развития во многом будет определять стратегию.

Еще можно заняться дипломатией. Помимо стандартных договоров, есть такая интересная опция, как возможность назначить вознаграждение за любую из кораблей другого игрока. Можете быть уверены, что после этого население космос пираты, а возможно, и другие игроки, устроят оппоненту веселую жизнь. Вы сами при этом можете считаться его лучшим другом — ваш «союзник» даже не узнает, кто вставляет ему палки в колеса. Развешенная дипломатия пригодится в основном для мультиплеера, а возможность бить в спину, по словам Ironclad, с самого начала предназначалась для живых игроков...

Да, не удивляйтесь — в отличие от Galactic Civilizations, Sins

of a Solar Empire даст возможность сыграть не только с компьютером, но и с живыми оппонентами. Наличие многопользовательского режима, конечно, радует, но здесь опять же встает вопрос — насколько растянутся онлайнные поединки при нарочитой несхожести игры?

Отвлечь игроков от томительного ожидания, если такое случится, призвана детальная графика и яркие спецэффекты. Авторы уверяют, что движок Iron Engine не ударит в грязь лицом, даже если вы возьметесь рассматривать звездолеты под микроскопом. Да и битва двух флотилий станет запоминающим зрелищем, благо прословутая неторопливость позволит разглядеть все в деталях.



Ironclad, безусловно, заслуживает по меньшей мере уважения — за смелость и желание экспериментировать. Положение, в котором находится студия, русские солдаты называли «или грудь в крестах, или голова в кустах». Вероятность неоплаты тут действительно высока. Но если публике придется по вкусу необычная концепция, если вдумчивость игрового процесса не превратится в занудство, если неторопливый геймплей не станет помехой мультиплееру — тогда мы получим как минимум прорыв в жанре. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Galactic Civilization в реальном времени, дополненная экспериментальными геймплеем и несомненно оригинальным идеями. Стоит такую игру — все равно, что путешествовать при испытании первого в мире самолета. Интересно посмотреть, умеет ли на то, минимально способная сама концепция.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

75%

Жанр
Арт-хаус
Издатель
На объявлен
Разработчик
Tale of Tales
Похожесть
American McGee's Alice
Мультиплеер
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА:

Конец 2008 года

www.tale-of-tales.com/ThePath



THE PATH

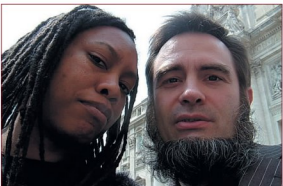
Жанр adventure, получив пару лет назад молодецкий пинок от *Fahrenheit*, опять благополучно запис. *Silent Hill* пребывает неизвестно где, *Resident Evil* перекрестился в зкшены, остался разве что *Alone in the Dark*, в котором, среди прочего, обещают гоночные элементы. Помощь, как водится, приходит от инди-экспериментаторов, не обремененных гигантскими бюджетами и обязательствами перед издателем. Бельгийская студия *Tale of Tales* своим устройством, идеологией и творческим подходом напоминает в первую очередь российскую *Ice-Pick Lodge*, только с богатом мультимедийным опытом.

Tale of Tales (название навеяно мультфильмом Юрия Норштейна «Сказка сказок») сформирована двумя бывшими интерактивными художниками и веб-дизайнерами — Майклом Саминим и Орией Харви. Несколько лет они благополучно занимались флэш-технологиями, необычными скринсейверами, создавали веб-представительства различных музеев и жили преимущественно на государственные гранды. Пока не открыли для себя прекрасный мир интерактивных развлечений. Вдохновленные рядом безусловных шедевров (в диапазоне от первого *Tom Raider* до *Ico*), они организовали вышеозначенную студию и опубликовали

ли страстный манифест *Realtime Art Manifesto*. В нем авторы разъясняют, что 3D в реальном времени — замечательная новая творческая технология, порицая вторичность и ненужную сложность и превознося артистизм. Основной тезис — игрок должен переживать сложные эмоции, а не решать примитивные задачи.

Их сайт www.tale-of-tales.com с трудом можно назвать стандартным веб-представительством игровой студии. Там регулярно публикуются статьи о различных аспектах геймдизайна, авторы сами берут интервью у популярных разработчиков (среди последних — у *Американа Макги*) и вступают в дискуссии на собственном форуме.

Между жаркими обсуждениями и публикацией манифестов бельгийцы как-то еще умудряются делать игры. Два предыдущих отпуса *Tale of Tales* описаны ниже по курсу, но нас в первую очередь заинтересовал их недавно анонсированный проект *The Path*, который авторы называют своей первой коммерческой игрой, намекая на то, что у нее появятся издатель и она будет продаваться в магазинах рядом с *Crysis* и *BioShock*. Мы с интересом рассмотрели опубликованные скриншоты, прочитали на сайте вдохновляющий концепт и связались с *Tale of Tales* для выяснения подробностей.



Вот эти милейшие люди превращают «Красную шапочку» в хоррор про мужское вероломство и соблазны.

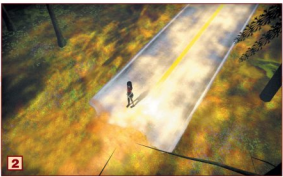
Жила-была Красная шапочка

Давно известно, что мировая сокровищница сказок не так безобидна, как кажется. Почти любое детское произведение начинается сокрытым смыслом. Вот, к примеру, *Ганс Христиан Андерсен*, по некоторой версии, был садистом и педофилом. Сказки сочинял соответствующие — вспомнить хотя бы «Стойкого оловянного солдателя».

С «Красной шапочкой» Шарля Перро дела обстоят чуть поспокойнее — это всего лишь песнь матриархату (напугавшая матери нужно рассматривать как предостережения против случайных связей, волк-мужчина показан беспощадным животным, а камни, которыми набили ему живот, — символ бесплодия и недвусмысленное поучение — рожать, мол, могут только женщины).

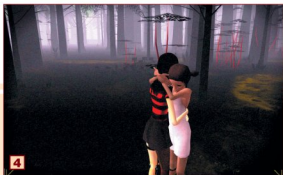


1



2

- 1 Как тут не вспомнить Дэвида Линча?
- 2 Местами *The Path* практически цитирует *Ico*, японский PS2-шедевр.
- 3 Технически *The Path* бесконечно далеко от нынешних стандартов, но в уникальном визуальном стиле *Tale of Tales* не откажется.
- 4 Эмо-культура *Tale of Tales*, похоже, не чужда
- 5 Судя по декорациям, действие переносится в наши дни.



Игровая индустрия тему двойственности детских сказок эксплуатирует давно и со вкусом. Первой ласточкой была **American McGee's Alice**, психоделический пересказ **Алисы в Стране Чудес** — **Люиса Кэрролла** (также, по некоторым сведениям, педофила). А вот вторая — это, похоже, **The Path**, не то **survival horror**, не то квест по мотивам «Красной шапочки».

[Игромания]: Добрый день, господа! Наши попытки понять, что за игру вы нам готовите, окончились провалом. Скриншоты, безусловно, прекрасные, но целой картины нет. Расскажите нам, пожалуйста, о сюжете игры.

[Майкл и Ория]: The Path — это хоррор, вдохновленный сказкой о Красной шапочке. Так что сюжет соответствующий. Если вы вдруг забыли, напоминаем. Это история

о том, как мама просит маленькую девочку отнести немного еды приболевшей бабушке. На своем пути девочка встречает волка и рассказывает ему о цели своего путешествия. Волк отправляется к дому бабушки и съедает ее. Позже, когда приходит девочка, он съедает и ее (дорогие бельгийцы подозрительным образом опускают один любопытный факт: на самом деле сказка заканчивается тем, что на помощь съеденной бабушке и внучке приходят охотники, которые высобачивают их из волчьей утробы. — **Прим. «Игромании»**).

В нашем случае «Красная шапочка» — это история о разрушительной силе соблазна, об обмане. Главный герой игры — маленькая девочка. В лесу обитают Волки. У нас это не животные, а мужчины. Они опасны, но и привлекательны. Вы должны противостоять им, но знаете, что про-

тивление соблазну иногда чревато смертельным исходом!

[Игромания]: Зигмунд Фрейд (австрийский психиатр, основатель психоанализа, утверждал, что почти все человеческое поведение определяется скрытым сексуальным подтекстом. — **Прим. «Игромании»**) по вам, конечно, плачет. А что вы можете сказать о геймплее The Path? Это будет скорее аденчура или хоррор?

[Майкл и Ория]: Мы еще не знаем, так как не проектируем игры традиционным способом. То есть мы не начинаем с решения, в каком жанре будем работать. Скажем так — мы интересуемся развитием новых форм взаимодействия пользователя с игрой. Мы экспериментируем и пытаемся обнаружить, как эмоции лучше всего помогают раскрыть историю. Иногда наши экспе-



Выставочные образцы



The Path — уже вторая попытка Tale of Tales превратить сказку в игру. Первенцем было волновое переложение — «Спящей красавицы». Завязка классическая. У королевича родилась давно ожидаемая дочь, родители на радостях создали на пир семерых фей, восьмью прогнорировали, она обиделась и наложила на малышку проклятие — «умрет в 16 лет». Другая фея подкорректировала — «не умрет, а улетит, пока принц не разбудит поцелуем». Однако никому этого сделать не удастся — злая колдунья специально присылает к принцессе лишь неудачников, которые не будут ее посылать, а лишь умирают. Так прошло 500 лет, пока в по-

луразрушенном замке не оказалась маленькая глухонемая темнокожая девочка. Возможно, ей и дано исправить ситуацию. Игра задумывалась как нелнейная, с непрямым управлением персонажем: героиню предполагалось использовать вольным характером. Если вы ее оберегали, она удивлялась и слушалась, если пренебрегали ее безопасностью — дулась и искала новые способы развлечения (к слову, очень похожее упоминание будет использоваться в украинской игре «Алиса: Следуй за белым кроликом»).

Головоломок должно было быть немного, большая часть игры — раскрытие истории и использование заклинаний, которые восстанавливают дворец.

The Endless Forest

Уникальный онлайн-проект, доступный прямо сейчас по адресу www.tale-of-fores.com/TheEndlessForest. Про оленей. Tale of Tales сами не определились, что это —



мультиплеер-скринсейвер или MMORPG в мире животных. Идея следующая. Прикинувшись оленем, мы просто скачем по миру, любуемся окрестными пейзажами и ищем себе подобных оленей. Никакого чата, разумеется, нет. Вся коммуникация происходит при помощи звериных жестов: стукнуть копытом о землю, наклонить рога, промяукать на своем языке, ну и еще несколько действий. Лес постоянно развивается: на получение от бельгийского правительства гранты Tale of Tales добавляет новые области (например, полуразрушенные руины, срисованные с реальных раскопок).

Кроме того, олени наделены магическими способностями.

Например, потершись спиной о специальное дерево, вы можете отрастить новые рога, а старые отдать кому-нибудь другому. Или вот трансформация. Заманив пятерых оленей на волшебное поле и каким-то образом убедив их не двигаться пять минут (после этого животные засыпают), вы активируете заклинившую трансформацию.

Приключению автора этих строк, впрочем, происходило следующим образом. Васюлю побегав по миру, я нашел парочку оленей, притаивавшихся на грибной полянке. Попытки что-нибудь с ними сотворить и попласть ничего не дали — аватар просто ушел, а потенциальные друзья побыстренькому сплынули.

Несмотря на, скажем так, специфический привкус, **The Endless Forest** (дословно — бесконечный лес) регулярно собирает в онлайн-энтусиазистов и недавно пополнил очередной аддон. На текущий момент в системе зарегистрировано 14 250 оленей.



рименты приводят нас к интересным геймплейным решениям, иногда к чему-то совершенно другому. Если вы хотите традиционный ответ, то The Path заимствует многие элементы от других жанров — экшена, survival horror и RPG.

Вообще, Tale of Tales уже были в сложной ситуации с другим своим проектом — 8. И тогда, и сейчас бельгийцы не знали, что из 8 в итоге получится квест. Более того, они не думали, что выйдет вообще игра. Они просто искали способ создать выразительное повествование и привлечь внимание тех, кому надоели конвейерные подделки, насилие в играх и ограниченный геймплей.

[Игромания]: В таком случае, какие головоломки на протяжении игры предстоит решать игроку?

[Майкл и Ория]: Вероятно, загадок в игре не будет вообще. Решения, которые вы будете принимать, часто неочевидны. Иногда вы будете знать об их последствиях. А иногда и не будете.

Кроме упомянутого уже манифеста и двух проектов, Tale of Tales также являются авторами концепции Drama Princess (по аналогии с идомой Drama Queen). Цель Drama Princess — создание универсального виртуального NPC. Не только для компьютерных игр. Виртуальный театр, инсталляция, искусство — Drama Princess задумана как интерактивный драматический инструмент.

[Игромания]: А что, диалоги в игре у вас тоже не будут?

[Майкл и Ория]: Мы не используем письменный или разговорный язык в наших играх, вместо них у нас есть наша разработка, Drama Princess. Ведь язык идет в комплекте с культурным багажом, которого мы хотим избежать. Точно так же в игре не будет использоваться стандартное управление, мы стараемся сместить акценты в сторону эмоционального напряжения.

Drama Princess — технология, при которой виртуальному актеру не нужны слова. Благодаря ей персонажи и мир кажутся живыми (нечто похожее в свое время проверили авторы Ico и Shadow of Colossus — уникальной дилогии, вышедшей на PS2. Там персонажи либо не вступали в диалоги вообще, либо изъяснялись на выдуманном языке. Но атмосфера, окружающее пространство и вообще целостность мира позволяли не запутаться в происходящем. — Прим. «Игромании»).

Они все умрут

[Игромания]: Раз с геймплеем все не очень понятно, расскажите тогда о героях The Path. Кто они? И что эта большезлая девочка, которую вы демонстрируете в промо-ролике?

[Майкл и Ория]: Эта девочка — маленькая Красная шапочка или, по крайней мере, одна из ее сестер. Каждая сестра имеет различный возраст и индивидуальность и относится к Волкам-мужчинам по-разному. Но они все без исключения умрут.



Также будут персонажи-Волки. Они все убийцы. Есть бабушка. Она умрет. И есть мать. Вы никогда ее не увидите.

[Игромания]: Да, пессимизма вашей игре не занимать. А через что нам придется пройти по пути к финалу?

[Майкл и Ория]: Разумеется, через темный и жуткий лес. Если не сворачивать с пути, то достигнете дома бабушки быстро. Но, если вы войдете в лес, то найдете там много чего интересного. И встретите Волка. Собственно, вы должны найти Волка, чтобы пройти дальше. К сожалению, встреча с Волком также приведет к вашей смерти.

Структурно The Path состоит из трех актов, каждый из которых проходит в разной местности. Действие первого развернется в городе, в квартире сестер и их матери. Действие второго — в лесу. А третьего — в доме бабушки. В лесу будет несколько соблазнительных участков, вроде заброшенной детской площадки и лужайки со цветами. И конечно же, сам Путь (The Path to есть), ведущий от дома девочки до бабушки. На вашем пути встретятся лишь Волки и маленькая глухонемая девочка. Она странная, но хорошая. Она — ваш друг.

[Игромания]: Тизер The Path производит сильное впечатление. Удивительно мощная готическая атмосфера! Откуда вы черпаете вдохновение при работе над игрой?

[Майкл и Ория]: Ну, мы смотрели много фильмов ужасов! Они были очень полезны — в первую очередь, потому, что мы поняли, чего бы нам точно не хотелось сделать. Ведь мы не хотим создать просто страшную игру. Мы хотим создать более созерцательный объект, который заставит людей действительно задуматься о темах смерти, соблазна и обмана. Прочитав Кобо Абе (знаменитый японский писатель-авангардист, автор «Женщины в песках» и «Человека-коробки». — Прим. «Игромании»); «Самый

страшный из монстров — хорошо знакомый друг, только немного измененный».

[Игромания]: И последний, традиционный вопрос — когда же The Path уйдет на «золото»?

[Майкл и Ория]: На это очень трудно ответить. Все зависит от того, какую игру мы закончим делать!



Очень хочется, чтобы Tale of Tales действительно закончили The Path. Классическая история о Красной шапочке, специфическая мораль «не сворачивай с дороги, а не то растерзают волки-мужики», новаторский игровой процесс, любопытная графика. И конечно, эксперимент. The Path выглядит если не самой ожидаемой adventure-игрой следующего года, то уж точно самой необычной. ●



БУДУМ ЖДАТЬ?

Взгляд без розовых очков на классическую сказку о Красной шапочке. Странная готическая история о смерти и мужском возмездии. Показуш, самый концептуальный квест на сегодняшний день.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

20%



LOKI

БОГАМИ

**БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!**



Эпохи тому назад каждый древний миф был реальное современных выпускников теленосовости. Сегодня старинная легенда оказалась, напротив, забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить старинные раны и пережитки минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке возстал могущественный демон Сет. Только четверо людей были готовы сойтись со злом: северный варвар, жрец антеков, маг из Египта и греческий воитель. Чья же кровей и каких краев был герой?

Как смел одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Страшия веками Сильд с правды!

PEKJIANMA



М. видео Настроение!

© 2004 ООО "Амтелл" © "СуперИг"
 Все интеллектуальные права на торговую марку "СуперИг" и на бренд Баттлин. Неполное копирование преследуется.
 Для информации: info@amtel.ru E-mail: amtel@amtel.ru Игры с доставкой: www.scdgames.ru
 Детская продажа: Москва, 4960363-46-44, bataly@detstvopros.ru Санкт-Петербург: 8121255-49-48, amtel@detstvopros.ru
 Ростов-на-Дону: 8632286-76-04, amtel@amtel.ru Новосибирск: 3832077-74-44, amtelamtel@amtel.ru
 Екатеринбург: 343297-34-42, amtelamtel@yandex.ru
 Продаватель в Украине: "Мультимед" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Плюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение)



АКЕЛІА

Рассмотрим формулы в матричных формах "ОООС", "М" (табл. 1), "М" (табл. 2) и "Народно"



A NUCLEAR ATTACK ON THE USA BY
WOULD KILL 20% OF THE POPULATION THROUGH BLAST WAVE,
CHARGED RAIN AND RADIATION... WHAT WILL YOU DO?



следним сложное: сейчас действительно так почти не делают. Дело в том, что Fallout — одно из самых продуманных и законченных произведений интерактивного искусства. Это настолько цельная и профессиональная работа, что ее давно надо поместить под колпак и демонстрировать в качестве эталона.

Во-первых, мир. Fallout до сих пор не имеет атмосферных аналогов, это абсолютно уникальное явление, которое с завидной регулярностью силится воспроизвести. Как гласит подзаголовок, Fallout — это *post-nuclear adventure*, то есть приключение в мире, где взорвалась атомная бомба. Но все, кто пытаются повторить уникальную атмосферу, почему-то забывают о самом главном. Black Isle Studios (авторы классических первых двух частей) не просто навалили на экран ржавых автомобилей, мутантов и ободраных дикий. Fallout выполнен в так называемой *retro-future*-эстетике. То есть несмотря на то, что события игры происходили в далеких двухтысячных, окружающая обстановка недвусмысленно напоминала о 1940–50-х. Из динамиков похрустывал Луис Армстронг, автомобили больше

Жанр:	■ RPG
Издатель:	■ Экшен
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель в России/локализатор:	Bethesda Game Studios
Платформа:	1C
Мультиплеер:	■ Серия Fallout
Дата выхода:	■ The Elder Scrolls 4: Oblivion
Официальный сайт:	Отсутствует
Фан-сайты:	Осень 2008 года
	http://fallout.bethsoft.com
	■ www.duckandcover.cx
	■ www.fallout.com
	■ http://fallout.wikia.com

всего походили на знаменитый «Кадиллак» Элвиса, а на улицах периодически встречались мужчины в шляпах и с «томми-ганями». Black Isle взяла классическую, открытую Америку, Америку со старой рекламой «Кока-колы», и населила ее двухголовыми коровами, дикарями, наркотиками, радиацией и Братством Стали. Тут еще важно помнить, что Fallout появилась в 1997 году, на следующий год после релиза Diablo. В такой рыночной ситуации выпуск RPG не про демонов, мечи и латы виделся показательным актом самобичевания. Но талант, как выяснилось, сильнее маркетинга. По крайней мере, так было десять лет назад.

Во-вторых, собственно геймплей. Fallout, наверное, единственная ролевая игра, в которую с удовольствием играли даже те, у кого от слова «RPG» начиналось несварение. Black Isle изобрели систему, соблюдающую идеальный баланс между сложносочиненным набором характеристик и понятными методами их контроля. В основе

Fallout лежит механизм S.P.E.C.I.A.L.: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility и Luck (сила, восприятие, выносливость, харизма, интеллект, ловкость и удача). Значения этих семи параметров формируют вашего героя. В дополнение к ним имеется 11 вторичных характеристик (броня, сопротивление к ядам и т.п.), которые растут вместе с опытом.

Существуют также особенности и так называемые перки (perks). Особенности может быть всего две, и они не меняются в течение всей игры (например, Bloody Mess — когда все вокруг вас регулярно умирают жуткой и мучительной смертью). Перки выбираются каждые три уровня и представлены замечательным набором: от «друга зверей» до «культы личности». Благодаря S.P.E.C.I.A.L. вы развивали своего персонажа, пользуясь понятием человеческой логики, а не вооружившись калькулятором и карандашом. Хотя любое решение, разумеется, тут же выражалось в численном эквиваленте.



В Bethesda обещают беспрецедентное веселье с физикой. Есть, например, оружие, стреляющее любым подручным хламом.



That's not the way it works. And it won't do to go around asking questions like that. Especially not around the Overseer.

Отца главгероя озвучивает Лайам Нисон («Список Шиндлера»), а Рон Перлман (Hellboy, «Город потерянных детей») вещает за кадром в третий раз.

Возвращение джеда

Итак, что такое Fallout 3? Это официальное продолжение серии, единственная третья часть. При этом в Bethesda сообщают, что события **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel** и **Fallout: Brotherhood of Steel** (две довольно скверные спекуляции **Interplay**, бывшего издателя, на тему великой игры — стратегия для PC и экшен для консолей) попросту игнорируются — их как будто и не было. Fallout 3 стартует в 2277 году, через 200 лет после атомной войны, 116 лет спустя Fallout и 36 лет спустя Fallout 2. Действие происходит на восточном побережье США (в то время к а к

Культурное наследие

Релиз Fallout удивительным образом совпал со становлением российской игровой индустрии. Только сегодня большинство разработчиков, кажется, поняли, что необходимо прекратить попытки сделать «наш фоллаут, только круче!». Особенно люб отечественным игрозаводчикам оказался постапокалипсис (см. на эту тему «Кой-оты: Закон пустыни», «Metalheart: Восстание репликантов» или **Ex Machina**).

Существует даже распространенное мнение, что культ Fallout — это такой сугубо российский феномен, а на Западе игра якобы прошла довольно слабо и не то чтобы явилась для кого-то откровением. Чтобы понять, что это не так, достаточно было

зайти на официальный сайт игры в день премьеры рекламного ролика **Fallout 3**. Bethesda, которая ведет работу над мифической третьей частью с 2004 года, опоздала всего на день, но этого оказалось достаточно, чтобы ее форумы буквально раскалились. Тысячи человек угрожали авторам различными увечьями, вызвали к совести и разве что не рыдали в онлайн, требуя несчастный минутный видеоролик. Интерес к третьей части колоссальный. Это, безусловно, одна из самых ожидаемых игр следующего года — по запросу «Fallout 3» Google выдаст тысячи сайтов, многочисленные исследования, библии, Wiki-энциклопедии и прочие свидетельства идолопоклонничества.

Ну и наконец, свобода. При желании Fallout превращался в сборник историй. «Как я с банкой мародерствовал по пустыне», «Как я вступил в Братство Стали», «Как я ничего не делал целую неделю» или даже «Как я совратил жену хозяина казино, подслушал, как она во сне выболтала код от сейфа, и глупо подорвался на сигнализации». Здесь, кажется, вообще не было каких-то искусственных ограничений — любой порыв сдерживался разве что фантазией и способностями игрока. Fallout и сегодня остается игрой огромных возможностей — там можно было заблудиться, обнаружить секретную локацию (приземлившаяся в пустыне тарелка инопланетяни!), поучаствовать в нелегальных боях и сыграть в порно.



YOU COULD SURVIVE A
NUCLEAR WAR IF
YOU GET PREPARED



BUT IT'S AFTER THE BIAS
THAT YOU NEED TO GET
REALLY ONSKIN!

you need
Fallout Tactics
GET IT

действие первых

двух частей происходило на западном, в Вашингтоне. Главный герой, житель «Убежища 101» (Vault 101), отправляется на поиски своего неожиданно пропавшего отца. Вот, собственно, и вся завязка. В Bethesda подчеркивают, что, несмотря на всю свободу Fallout 3, сюжетная игра и главный квест тут играют значительную роль. Но никаких дополнительных подробностей основной интриги не сообщают.

Зато сообщают вот что. Fallout создается на доработанной, докрученной и оптимизированной технологии **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Эта новость привлекла к ожидаемой панике — фанаты забили в колокол и тут же прозвали проект **The Elder Scrolls: Fallout**, опасаясь, что Bethesda просто перенесет свою масштабную фантази-постановку в постапокалиптические декорации и выставит на продажу. Но этого, скорее всего, не случится: при всех очевидных Oblivion-заимствованиях Fallout 3 выглядит совсем другой игрой. ТТХ следующие: третья часть демонстрируется от первого лица. При желании, впрочем, камеру можно поместить за плечо главного героя или даже поднять высоко, имитируя классическую изометрию. Тут Bethesda делает, как нам кажется, главную ошибку: пытаясь поразить одновременно новым и старым игрокам. Сейчас совершенно очевидно, что Fallout 3 — игра от первого лица, и все попытки сделать так, чтобы каждый играл как захочется, — это потеря фокуса и рассредоточение внимания.

Есть и хорошие новости: S.P.E.C.I.A.L. возвращается в первоначальном виде — Bethesda бер-

режно переносит патентованный RPG-механизм практически без изменений, добавляя к нему фирменную TES-возможность настраивать собственную физиономию по своему усмотрению. Вообще, система создания персонажа теперь будет обставлена в виде серии тематических зарисовок из детства. Вы начинаете годовалым ребенком — родители дарят вам книгу «You are S.P.E.C.I.A.L.», после чего задаются те самые осно-

полагающие показатели и впервые выбирается внешний вид героя. Внешность отца, кстати, подстраивается в зависимости от того, как вы определите собственную. Следующий флэшбек — десять лет, родители дарят вам собственный Pip-Boy-аппарат — точно такой же интерфейс управления собственными характеристиками и инвентарем был во всех Fallout-играх. При этом новый Pip-Boy снабжен музыкальным радио, на котором идут свои передачи, работает дикшер, транслируются сводки новостей и, конечно, играет музыка. Bethesda сделали то, на что у Black Isle в свое время не хватило денег — лицензировали около двадцати классических песен 1940-х годов (в основном джаз и блюз). Наконец, в 19 лет вы прохо-

дите специальный тест, в ходе которого окончательно определяются значения всех RPG-параметров и начинается собственно игра.

О вреде трупоедства

Важнейшим вопросом, который волновал всех почитателей Fallout-культы, является боевая система третьей части. Для тех, кто к нам только что присоединился, напомним, что оригинальная игра ловко совмещала реальное время с пошаговым режимом. Все перемещение по карте и диалоги происходили в real-time, но как только начиналась драка, включался специальный turn-based-режим, в котором происходили все сражения. Так вот, в Fallout 3 ничего такого нет. На первый взгляд, это довольно традиционный шутер от первого лица, внутри которого постоянно происходит затейливые RPG-расчеты. То есть результативность каждого конкретного выстрела и действия определяется по приборам: согласно показателям главного героя, степени изношенности оружия и т.д. Но есть и второе дно: Bethesda придумала VATS (Vault-Tech Targeting System), благодаря которой вы в любой момент можете поставить игру на паузу и нанести врагу точечный удар. На манер классического Fallout тут можно оценить, какова процентная вероятность попадания, скажем, в руку или грудь. Есть и плохие новости — в пак, как в первых двух частях, ударить будет нельзя.

Bethesda планомерно вырезают из игры все противоречивые и неудобные с точки зрения полнотворности моменты, присутствовавшие в оригинале. Первые две части были очень взрослыми играми. Кроме упомянутых уже съемок в порно, там можно было жениться и использовать собственную жену как проститутку. Кроме того, там можно было стрелять в детей, за что вас даже могли наградить титулом «Детубийца». По поводу последней возможности разгорелась еще одна дискуссия — Bethesda ждала с возможностью палить по несовершеннолетним, но особо припадочные фанаты уже бьют тревогу — отступление от классики! Это на самом деле гораздо более тонкий вопрос, чем может показаться. Формально возможность убивать детей никому не нужна — это скорее показатель свободы от условностей и полнотворности. Зато проскочила информация о том, что в игре имеется страшный показатель «Количество съеденных трупов». Bethesda ситуацию никак не комментирует, но на форумах уже живо обсуждают, можно ли будет поедать трупы детей.

Зато с жесткостью все, похоже, будет как надо. Оригинал, напомним, изобилует запрещенными сценами. Когда срабатывал так называемый critical hit, враги умирали совершенно жутким образом: их рвало на куски, им отрывало руки, выбивало торсы, у них расклевывался пополам че-



VATS в действии. В зависимости от вашей ловкости можно будет составить последовательность из нескольких действий и запустить их в исполнении.



На этот раз Pip-Boy закреплён на левой руке главного героя.

реп. Так вот, все это в полной мере относится и к Fallout 3: критический удар может, например, выбить глаз из глазницы.

Не ч/б

Мир Fallout 3 гораздо более компактен, чем Oblivion (всего несколько сотен NPC, некоторых можно нанимать

и водить с собой), но по нему тоже надо как-то перемещаться. Первая часть предлагала делать это с помощью карты, вторая — с помощью карты и автомобиля. Техсредств в трикеле совершенно точно не будет (с этим все оказалось согласны — машины в Fallout 2 исчезали, ломались и скорее мешали, чем помогали), а карту заменит метро. Кроме того, в Bethesda прекрасно понимают, что Fallout прежде всего означает как цельный и густо заселенный мир, поэтому каждое поселение здесь — это отдельный аттракцион. Скажем, есть город, построенный вокруг гигантской неразорвавшейся атомной бомбы. Мало того, один из квестов даст возможность либо детонировать устройство, стерев тем

самым целое поселение, либо, наоборот, спасти жителей. При этом в Bethesda приняли очень правильное с точки зрения баланса решение — игра всячески поощряет нейтральное поведение. Большинство RPG предлагают черную систему: либо вы играете ампула плохого, получая доступ к определенным квестам и фракциям, либо наоборот. В Fallout 3, к счастью, можно находиться посередине, и это тоже даст свои результаты. Всего запланировано от 9 до 12 концовок.

Ну и еще немного RPG-подробностей. Когда вы впервые посетите локацию, игра подстроит уровень местных монстров под ваше текущее состояние. Но с этого момента враги в данной конкретной области не изменятся, так что, заглянув сюда же через неделю, вы сможете устроить настоящая вражеский геноцид, и ничего вам за это не будет.



На этой информации о Fallout 3 заканчивается, но тонко-



тей еще миллион. На форумах живо обсуждают, как супермутанты могли добраться до Вашингтона, если известно, что они, во-первых, стерильны, а во-вторых, водились только в Калифорнии. Как Братство Стали добралось до восточного побережья США? Сколько времени отнимет у нас основной квест (правильный ответ — около двадцати часов)? Ну и так далее.

Bethesda, надо отдать ей должное, держит удар и ответственность. Fallout 3 хотел сделать каждый разработчик на этой планете, но в итоге бренд оказался, пожалуй, в правильных, добрых и заботливых руках. Кажется, можно спать спокойно. ●





ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ месяце

Только мы было потянулись за пляжным полотенцем и вытанками, как в игровой индустрии неожиданно случился какой-то космический обвал. В июне, мягко говоря, есть чем заняться, кроме принятия солнечных ванн.

Во-первых, **Codemasters** начали свою массированную атаку. Вышел **Colin McRae DIRT**. Уважаемый гоночный бренд окончательно взял курс в сторону аркадных развлечений и все меньше ассоциируется с серьезными автогонками. Это плохая новость. Хорошая состоит в том, что **DIRT** — очень цельная, сбалансированная аркадная гонка, в которую обязательно надо играть.

Следом **Codemasters** выпустили **Hospital Tycoon** — свое упражнение на тему **Theme Hospital**. И это оказалось на удивление хорошая игра — много юмора, неожиданная сюжетная подкачка. Для полного счастья не хватает, к сожалению, глубокой стратегии.

Ну и третий удар **Codemasters** — **Overlord**, наша прелесть. Если вам (как и некоторым сотрудникам «Игромании») Саурон из «Властелина Колец» всегда казался самым привлекательным персонажем, то **Overlord** обязательно к просмотру. Это натуральный **Dungeon Keeper** от третьего лица, это в меру свежая механика, это атмосфера, это юмор, это эксперимент. В общем, все как мы любим.

Наконец, **Capcom** самолично портировала на PC свой 360-хит **Lost Planet**. С небольшой (по меркам прочих портов) задержкой. Мы, конечно, не так себе представляем идеальный перевод на PC, но очевидный прогресс налицо. В любом случае **Lost Planet** нужно смотреть, даже если бы ее перенесли к нам в разрешении 640х480.

Повезло также любителям комплексных космических постановок — безвестные хорваты из **Provox Games** неожиданно выстрелили **Spaceforce: Rogue Universe**. Это не **Privateer** и не **Freelancer**, но все равно лучшее, что случилось в жанре со времен **DarkStar One**.

Плюс, в этом месяце неожиданно оживились производители симуляторов узкоспециальных видов спорта. **Virtual Skipper 5**, **Pro Cycling Manager 2007**, **Le Tour de France** и «**B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва**» предлагают примерить на себя роли участника парашютного чемпионата, менеджера велосипедной сборной и бейс-джампера соответственно.

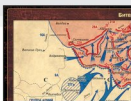
Пока вы читаете эти строки с приятным надеждем, удивлением, спешим сообщить, что в следующем месяце будет не менее жарко. И мы это не про солнце.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ

Жанр: RTS/шутер • Издатель в России/локализатор: 1C

Мультиплеер: интернет, локальная сеть

Системные требования: 2.6 (3.4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Про знаменитый комплексный проект «Вторая мировая» от «1С» мы писали много и со вкусом. Разработчики меняли концепцию, перекладывали, затягивали сроки, но не сдавались. Получился жизнеспособный гибрид RTS и хардкорного военного симулятора. **Battlefront.com**, издававшая игру на Западе, специализируется на варгеймах, и к зарубежному релизу игру, похоже, основательно переработали в соответствии с запросами издателя. В итоге Wargame-редакция «Второй мировой» заслужила характеристику «единственного достойного преемника **Combat Mission**». Теперь этот наследник добрался и до отечественных игроков в виде второго издания. Дополняет оно новую кампанию «**Битва за Москву**» и редактором миссий.

В чем же состоит изменения? Во-первых, добавились возможности вызывать минометную поддержку. Во-вторых, существенно изменилась система расчета повреждений, ТТХ юнитов и прочие тонкости баланса. Гранаты неожиданно стали чуть ли не универсальным оружием, так что теперь неизвестно, кто от кого должен прятаться: пехота от танков или наоборот. Впрочем, технику реформы тоже затронуты. Распространенная прежде ситуация, когда вместо танка гибнет экипаж, отныне представить почти невозможно. Теперь пилоты часто умирают вместе со своим железным конем.

Кстати, танки, наконец, выучились стрелять на ходу. Юниты перестали застыть как вкопанные при получении новой команды, да и вообще осмысленности в движениях подчиненных прибавилось. Чего, увы, нельзя сказать об AI в целом и многострадальной системе морали в частности. Несмотря на обещания «1С» вправить противникам мозги, автор сам наблюдал забавную сцену: немцы шустро идут в наступление, но, едва попав под обстрел, поворачиваются и бегут назад, не потеряв ни единого солдата. Отдышавшись, повторяют попытку — с тем же результатом. Еще один плюс — игра стала работать гораздо быстрее.

А в целом — одного аддона, конечно, мало, чтобы реализовать весь потенциал «Второй мировой», хотя «Издание второе» — шаг скорее вперед, чем в сторону. Но если вас в свое время отпугнула излияния RTS-ориентация игры, вот отличный шанс наверстать упущенное. Кстати, порочная практика продажи патча на отдельном CD (а то и DVD), наконец, уходит в прошлое. Тем, кто уже приобрел «Вторую мировую», не придется платить снова — изменения «Издания второго» доступны на сайте www2.games.ru. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

TRANSFORMERS

■ Жанр: бессмысленный робо-экшен ■ Издатель/разработчик: Activision/
Traveller's Tales ■ Издатель в России/локализатор: NO Games ■ Мультиплеер:
отсутствует ■ Системные требования: 2 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Не далее как в мае режиссер фильма «Трансформеры» Майкл Бэй (также на его счету «Плохие парни 1-2», «Армагеддон», «Перл-Харбор» и «Остров») заявил, что отныне сам будет делать игры (подробнее см. в рубрике «Новостной меридиан» прошлого номера). Причем не только игровизации его собственных кинокартин, но и оригинальные тайтлы. Почти, что и говорить, благой, но если уж Бэй хочет изменить ситуацию и сделать так, чтобы фраза «игры по фильмам» больше не ассоциировалась с чем-то непечальным, то начинать надо было прямо с «Трансформеров». Пока съемочная группа копала кратеры от взрывов на улицах Лос-Анджелеса и прорисовывала закладки на тушках автоботов и десептиконов, гастарбайтеры из Traveller's Tale халтурили как могли. «Трансформ... трансформ... Эй, как ты там сказал? Трансформеры, гаварильш? Сделаем, из вопроса!»

Концепт игры придумывался, похоже, не более пяти минут. Что там у нас в фильме? Добрые автоботы, злые десептиконы и людишки в качестве расходного материала. Все так и сделаем! Автоботам надлежит защищать людей (если пренебрегать их защитой, начисляются штрафы — из-за этого можно проиграть миссию), попутно срывая планы своих антагонистов. Десептиконы менее sentimentalны и более практичны. Людей они предпочитают расстреливать, взрывать и топтать, и делать это было бы очень легко, если бы не куча препон, расставленных дизайнерами уровней.

Миссии обычно бывают на время, и если первое задание в любой из кампаний (всего их, как нетрудно догадаться, две) проглатывается без проблем, то уже на второй начинаются проблемы. Времени дают преступно мало, поначалу вообще непонятно, как все это можно успеть.

Сами задания — тоска зеленая. «Набери определенное число очков за отведенное время» (посредством уничтожения техники и зданий вокруг себя), «перехвати машины с радарам», «убей дронов, терроризирующих город» — фантазии, в общем, ноль.

Это было бы не так страшно, будь в игре хорошая боевая система, но ее нет. Можно стрелять, можно бить, можно превращаться, что то толку — весь процесс все равно сводится к тупой однообразной долбежке по кнопкам. Модели трансформеров сделаны очень детально, однако в целом картинка оставляет желать и желать. Правда, за топытым слоем блюра это не так заметно.

Не лучшим образом обстоят дела и с качеством выделки. Звук почему-то глючит, а на второй деке игры у меня в меню пропали все надписи, кроме Quit. Пришлось ориентироваться на ощупь.

Игры по фильмам принято ругать, но обычно они держат некий средний уровень качества. Transformers не смогли преодолеть даже эту невысокую планку. Игра хороша только как снотворное — усыпляет на раз. — Игорь Варнавский

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

EX MACHINA: ARCADE

■ Жанр: экшен на колесах ■ Издатель: Бука
■ Разработчик: Target Games ■ Мультиплеер: отсутствует
■ Системные требования: 1.5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Ex Machina (и аддон к ней, «Меридиан 113»), эдакий постапокалиптический римейк «Вангеров», была игрой обаятельной, но довольно спорной — недочетов хватало, и практически все они касались ролевого элемента. Скучные квесты, возрождающиеся противники, перекошенный торговый баланс... После недолгих раздумий разработчики из Target Games решили все лишнее просто-напросто выбросить, оставив самое интересное: постапокалиптический мир и вооруженные до зубов грузовики. «Безумный Макс», в общем.

Итак, в Ex Machina: Arcade мы играем за безымянного спецгента, который выполняет правительственные задания. Смысл их, как правило, сводится к уничтожению всего живого, что есть на карте. То есть схема примерно следующая: мы едем из одного конца карты в другой и стреляем, стреляем, стреляем. Иногда случаются аттракционы вроде перестрелки с десятком злоумышленников на замкнутой арене. Врагов не то чтобы очень много, но они резов огрызаются: здоровые здесь тает с катастрофической скоростью. А поскольку сохранение происходит только в строго определенных местах, уровни нередко приходится проходить заново. Надо ли говорить, как такой подход раздражает?

Впрочем, помятый автомобиль можно чинить прямо на ходу — для этого нужно подобрать разбросанные по уровню бонусы. Также есть шанс подобрать новое оружие или повысить мощность уже имеющегося. Эти изменения, правда, носят временный характер. Если же вы хотите основательно прокачать свою танку, будьте любезны потратиться на апгрейд. Список возможных улучшений стандартен: двигатель помощнее, броня потолще. Есть и экзотика вроде тарана или миноукладчика. Разумеется, все это стоит немалых денег: они здесь выдаются за успешно выполненные задания и убитых противников, а порой валяются прямо на земле. Все прочие виды торговых отношений упразднены.

В остальном игра изменилась мало: приятная графика и мелодичная музыка в стиле кантри остались на месте, что хорошо. А вот искусственный интеллект можно было бы и доработать: противники по-прежнему не умеют преследовать игрока и тычутся в любой холм, словно спящие котятки. С управлением тоже приключился неприятный казус: оно здесь слишком чувствительное, машину заносит буквально на каждой колке. Да и диалог за полтора года успел покрыться слоем пыли. В остальном же Ex Machina: Arcade — это очень правильная эволюция серии. Target наконец оставили романтические попытки сделать «Fallout на колесах» и собрали понятную, атмосферную авторезку. Но сожалению, время ушло — проекту надо было быть таким с самого начала. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0


ВЕРДИКТ

RACE: CATERHAM

■ Жанр: автосимулятор ■ Издатель: Eidos Interactive/Viva Software
 ■ Разработчик: SimBin Development Team ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 3 (3.5) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



Спустя полгода после релиза **RACE: WTCC Game** (которая по праву может считаться одним из лучших хардкорных симуляторов прошлого года) **SimBin**, самые серьезные на сегодня производители взрослых автогонок, начинают реализовывать планы по выпуску аддонов. Первое бесплатное дополнение под названием **RACE: Caterham** уже доступно для заказа через онлайн-сервис **Steam** (напомним, что оригинальная игра активно его использует). Для тех же, у кого нет оригинала, существует и неплохая альтернатива: купить комплект «игра + аддон» на одном DVD. В России благодаря «Новому диску» — полный (и локализованный) вариант тоже можно будет приобрести в магазинах. Кстати, российское издание грозит включить в себя все патчи, которых с момента релиза появилось не один и даже не два.

Самое же дополнение достаточно небольшое и включает в себя три абсолютно новых автомобиля марки **Caterham**. Это, если кто не знает, такие легкие родстеры, которые уже полвека выпускаются небольшими партиями одноименной фирмой из Туманного Альбиона. Конструктивно эти автомобили являются прямыми наследниками знаменитого гоночного **Lotus Seven**, сконструированного самим **Коллином Чепменом**, отцом марки. Нынешние модели, следуя духу времени, несут на борту современные двигатели, подвеску, тормозную систему и прочие важные агрегаты, но их внешний облик как две капли воды похож на знаменитый спорткар 50-х. Главная особенность родстеров **Caterham** — предельно легкий вес при максимальной энерговооруженности, а значит, и отличные ходовые качества.

В игре представлены три варианта этих автомобилей — **CSR 200**, **CSR 260** и **CSR 320** (Консерт, различающиеся в основном характеристиками). В нагрузку к ним поставлены и две новые трассы: знаменитый итальянский автодром имени **Энцо и Дино Феррари** в Имоле (в конфигурации 2006 года) и португальский **Эшторил**. В итоге общее число трексов с изначальных 10 штук увеличилось до 12.

Сами автомобили **Caterham** радикально отличаются от привычных «кузовов» (напомним, игра посвящена туринговому чемпионату **WTCC**), потому к их поведению придется сначала привыкнуть. Все-таки малый вес и задний привод — сочетание довольно взрывоопасное.

Мы же, в свою очередь, рекомендуем начать освоение с младшей модели, **CSR 200**, подружиться с которой будет проще всего. Или... дождаться **RACE 07**, выходящей уже этой осенью. Игра будет содержать в себе не только весь контент аддона, но и много чего еще. — **Игорь Асанов**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

PRO CYCLING MANAGER 2007: LE TOUR DE FRANCE

■ Жанр: менеджер велогонной команды ■ Издатель/разработчик: Cyanide Studio
 ■ Издатель: Focus Home Interactive ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 1 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Компания **Cyanide Studio** вот уже шесть лет подряд выпускает фирменный сериал **Cycling Manager**. За это время разработчики постепенно превратили поначалу неказистый и слабо реалистичный проект в хардкорный менеджер с качественной трехмерной графикой. Затем на два года расстались с издательством **Focus Home Interactive**, снова вернулись к нему, добавили в название сериала слово **Pro** и, наконец, обзавелись в этом сезоне лицензией от организаторов знаменитой гонки «Тур де Франс».

На первый взгляд может показаться, что быть профессиональным велосипедистом не так уж и трудно. Знать себе крути педали, сохраняя заданный соперниками ритм, поддерживая правильное дыхание и выкладываясь по полной программе во время финишного спурта. На самом деле все не так просто. Благодаря знакомству с **Pro Cycling Manager 2007: Le Tour de France** о велоспорте можно узнать много чего интересного.

В игре представлено четыре одиночных режима плюс мультиплеер. В **Classic** разрешается переписать историю давно завершившихся сезонов, при этом вам будет доступно около 60 велогонщиков. В **Stage** предлагается пройти один из более чем 500 этапов соревнований, а в **Tour** несколько коротких этапов объединены в продолжительный тур.

Но самый интересный режим — **Career**. Здесь вы можете создать свою или возглавить уже существующую команду и пройти с ней путь длиной в несколько сезонов. Во всех режимах управление коллективом строится на одних и тех же принципах. Успешный менеджер должен не только просматривать ежедневные сводки новостей и подписывать высокие контракты со спонсорами, но и заботиться о членах команды как о родных детях. Причем банальными тренировками на загородных базах дело не ограничится. С велосипедистами необходимо проводить индивидуальные беседы, покупать им новую, более совершенную экипировку, нанимать тренеров и врачей.

А еще придется разрабатывать план на гонку. Иногда выгоднее пожертвовать парой-тройкой менее амбициозных гонок ради успеха лидера команды, чем всем скопом финишировать за пределами второй десятки. На результат большое значение оказывает место проведения соревнований. Если трасса пролегает по ровной поверхности, то лучше всего положиться на спринтера. Если впереди вас ждут частые перепады высот, тогда имеет смысл сделать на ставку на того, кто специализируется на покорении горных этапов. При этом желательно пригласить к себе парочку универсалов.

К сожалению, **Pro Cycling Manager 2007: Le Tour de France** заинтересует только заядлых поклонников велоспорта. Слишком уж много тут специальной терминологии, слишком некрасивая картинка, слишком узкая ниша. Но если велоспорантика вам не чужда — обязательно обратите внимание. — **Владимир Кроштинин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

B.A.S.E. JUMPING: ТОЧКА ОТРЫВА

- Жанр: симулятор бейс-джампера ■ Издатель: Новый диск
- Разработчик: Digital Dimension Development ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,7 (2,5) ГГц, 256 Мб (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Компания «Новый диск» уже второй раз за последние полгода дает путевку в жизнь симуляторам экзотических видов спорта. В последний раз это был «Дайвер. В поисках Атлантиды», а теперь вот симулятор экстремального вида спорта.

Что такое бейс-джампинг? Это спорт для тех, кому мало просто прыгать с самолета — вместо них тут гигантские телевизионные антенны, здания, мосты и высокие горы. Риск при этом огромный — полупустой ветер может размазать горе-парашютиста о ближайшую стену, зато адреналин зашкаливает. Так вот, в игре нам предстоит заниматься тем же самым. Причем безо всякой аркадной шелухи. «B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва» — это серьезный симулятор, с элементами RPG и чуть ли не стратегий. К работе даже привлекли Валерия Розова — девятикратного чемпиона мира по парашютному спорту, так что за серьезность и достоверность можно не тревожиться. Примерно треть игры вам предстоит любоваться стратегическим экраном — здесь нужно выбирать точки будущих прыжков (среди прочих — Останкинская телебашня в Москве), закупаться оборудованием и смиренно проматывать дни в ожидании очередной полноты (а вы думали, парашютистам не надо ходить на работу?). Но когда приходит время очередного фестиваля или просто надоело сидеть без дела, наступает время прыжков.

Первый же полет оборачивается натуральным культурным шоком. Необходимо следить за кучей параметров: вертикальная скорость, высота, направление ветра... Приземляться тоже нужно уметь, не то попомаете ноги и придется забыть о прыжках на несколько игровых месяцев. Поначале освоиться довольно трудно, но после дождики коротких обучающих уровней вы уже будете парить с грацией белки-летяги. Вот тогда и можно принимать участие в чемпионате. Список возможных заданий довольно обширен: соревнования по приземлению на меткость и дальность, трюковые прыжки. Скупать, в общем, не придется. Успешные прыжки повышают статус (необходим для доступа к более сложным снарядам) и опыт (четыре ровневых параметра растут автоматически).

Пожалуй, самый серьезный недостаток «Точки отрыва» — это графика. Ландшафты прорисованы довольно неубедительно, да и модели персонажей выглядят несколько угловато. Удели разработчики больше внимания картинке — получился бы продукт, который не стыдно отрекомендовать широкой аудитории. Впрочем, прыжки здесь и так выглядят впечатляющие — временами и вправду захватывает дух и характерно холодеет в животе.

B.A.S.E. — вещь уникальная, но очень узкоспециализированная. Обычных игроков может отпугнуть неприветливая графика и высокая сложность. Однако всем, кому интересны будни бейс-джамперов, стоит брать не задумываясь. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5

MARINE SHARPSHOOTER 3

- Жанр: шутер категории B ■ Издатель: Groove Games
- Разработчик: Jadehead Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Marine Sharpshooter в каком-то смысле культовый бюджетный сериал, такой интерактивный аналог b-movie боевиков с Майклом Дукидовым, доступный до третьей части. Интересно, что первый Marine Sharpshooter под маркой «Морпех против терроризма» продавался в России какими-то совершенно заоблачными тиражами.

К третьей части суть так и не изменилась — это все такой же «рельсовый» шутер, чьи главные особенности — паршивая графика и глупые враги. Как и прежде, они знают лишь один прием — подбегать вплотную и открыть огонь. Мы же, в свою очередь, отстреливаемся и пытаемся добраться до очередной контрольной точки.

Jarhead Games аккуратно позаимствовали для тривкала все последние геймдизайнерские тренды: отсутствие полоски здоровья (равно как и аптечек — лечение здесь происходит автоматически) и возможность командовать напарником через контекстное меню (самостоятельно он умеет разве что влопотаться в сторону врагов). Стало не то чтобы интересней, но точно сложнее. Все это совершенно не означает, что в Marine Sharpshooter 3 стоит играть (хотя это можно делать без боли). Достаточно просто знать, что и в жанре бюджетных шутеров что-то такое происходит. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

БОЕЦ СОБР

- Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: 1С ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 512 Мб, 64 (128) Мб видео



Российская игровая индустрия открывает для себя волшебный жанр бюджетных шутеров «про спецназ». Раньше подобные проекты у нас обычно собирались в качестве приложения к какому-нибудь «Параграфу 78», а теперь вот обрели самостоятельную культурную ценность.

Яркий пример — «Боец СОБР». Здесь вам дадут в руки автомат и отправят отовоевывать у безмянноты террористов похищенное радиоактивное топливо. На пути к этой благой цели предстоит пробежать многокилометровый коридор (ответственно не предусмотрено) и расстрелять несколько сотен, а то и тысяч одинаковых противников. Последние, хоть и не отличаются интеллектом, зато умеют появляться из самых неожиданных мест. В том числе из воздуха за вашей спиной.

Убивают противники быстро и решительно, но и сами мрут от одной очереди, обильно размазывая собственные внутренности по мутным текстурам урнов. Вот и весь здешний геймплей, ничего лишнего — беги да стреляй. Четыре вида оружия, двинкост от «Винвектора», глупый сюжет про заговор против Родины... Так, глядишь, достанет и до своего, родного Marine Sharpshooter. Интересно, кстати, что ни на сайте, ни на коробке разработчик проекта не указан. И мы понимаем почему. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,0

NANCY DREW: THE WHITE WOLF OF ICICLE CREEK

Жанр: квест про Нэнси Дрю
Издатель/разработчик: Her Interactive
Системные требования: 1 (2) ГГц, 128 (256) Мб, 32 (128) Мб видео



Не только поклонники Нэнси Дрю, но и взрослые любители квестов, не без оснований считающие продукты **Her Interactive** халтурой, должны присмотреться к новой части сериала. Очевидно, в преддверии выхода на экраны фильма о молодой сыщице студия решила прыгнуть выше головы и сделать такую хорошую игру. **Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek** — это, внимание, шестнадцатая (!) игра о приключениях девушки с необычайно развитой дедукцией.

Her Interactive пошли навстречу аудитории и впервые за несколько лет скорректировали привычную схему. Например, приуменьшили картинку, которая уже давно наводит ужас на наш квестовый отдел. Или вот интерфейс чудесным образом преобразился, стал более удобным, обтекаемым и в нужных местах прозрачным. В общем, перед нами внешне презентабельный, особенно на фоне предыдущих попыток, квест. Но и содержание не отстает от формы.

История начинается с поездки Нэнси Дрю в Канаду. Владелец гостиницы жалуется на постоянные инциденты, аварии и происшествия. Неприятности грозят распутать посетителя и подорвать бизнес. Всякий раз, когда случается новая неприятность, неподалеку печально воет белый волк. Одни говорят о мистической подоплеке и проклятиях, другие видят чью-то меркантильные промыслы. В любом случае Нэнси Дрю предстоит раскрыть загадку.

В довольно закрученном сюжете участвует около десятка персонажей, каждый из которых держит своих скелетов в шкафу и имеет убедительные мотивы для совершения преступления. Процесс расследования включает мини-игры, головоломки, чтение газет и скопированные записки, копание в чужих вещах и прочие радости детективного жанра.

Не обошлось без инноваций. Действие происходит в заснеженной Канаде, поэтому всю дорогу, помимо основного интерфейса, нас сопровождает градусник. Внутри теплой гостиницы можно гулять сколько угодно, но выходить наружу (где происходит главное событие) придется в строго определенное время, чтобы не заболеть.

В целом **The White Wolf of Icicle Creek** — лучший квест о Нэнси Дрю за очень долгое время. Возможно — даже лучший в серии. Сюжет, с поправкой на наивность (все-таки целевая аудитория — «от 10 и старше»), радует своими поворотами, логичными зацепками и разнообразием событий. Головоломки и особенно мини-игры (чего стоят прыжки по льдинам) выполнены на совесть и не дают заскучать. Прибавьте к перечисленному графические улучшения — и вы получите крепкий бюджетный квест, в который не грех сыграть и нам с вами. — **Сергей Звездов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.9**

SCRATCHES: DIRECTOR'S CUT

Жанр: инди-квест
Издатель: Gato Game Entertainment
Разработчик: Nucleosys
Издатель в России/локализатор: Play Ten Interactive/Руссобит М
Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 800 МГц (1,6 ГГц), 128 (256) Мб, 16 (32) Мб видео



Scratches, главный и лучший инди-квест прошлого года, занял у нас почетное третье место в списке «партизанов-2006». Вокруг **Nucleosys** и их проекта сформировалось, как водится, сплоченное комьюнити, участники которого живо обсуждают мифологию **Scratches**. А там было что обсуждать: игра явно оставляла открытыми некоторые сюжетные вопросы. И вот, год спустя, **Nucleosys** выходит на подиум режиссерской версией своего дебюта — **Scratches: Director's Cut**.

Отличия следующие: обновленная графика, альтернативная концовка, расширенная и углубленная оригинальная игра, плюс дополнительная глава, **The Last Visit**. С графикой сразу вышел кураж: разницы с оригиналом мы (равно как и большинство ценителей первосточника) практически не заметили. Спустя буквально пару недель после релиза **Nucleosys** выпустили полное графическое обновление игры размером в 500 Мб. Тем, кто при виде патча поперхнулся, сообщается, что прямо сейчас дополняется свежий тираж **Director's Cut** и новая редакция будет занимать уже 2 CD. В **Play Ten Interactive** нас проинформировали, что российское издание упомянутой апдейт включает сразу.

Так вот, даже после установки этих самых пятисот мегабайт **Scratches** не то что бы преобразовался. Текстуры становятся четче, окружение приобретает в деталях, спрятать деревья не белеют позорным альфа-каналом на фоне неба, но чуда, конечно, не случается.

То же самое касается пресловутой расширенной сюжетной линии. Новых локаций и пазлов в **Director's Cut** нет — есть дополнительные записки, письма и прочие заметки на рукояке. Альтернативная концовка оказалась сомнительной добавкой — многие, пробежав игру на автопилоте, даже не заметили, что в дневнике главного героя, оказывается, появилась странная запись, которая символизирует собой новый финал.

Зато звук по-прежнему хорош. Человек, скрывающийся под псевдонимом **Cellar of Rats**, — главная находка **Nucleosys**. Он наводит такого шума и скрипу, что местами к горлу подкатывает натуральная нервническая тошнота. Новые мелодии, все эти шепоты и крики, постукивания и поскребывания впечатляют даже год спустя.

Ну и, наконец, новая глава. Майкл Артеит, главный герой оригинала, покинул поместье Блэквуд и не выходит из связи с внешним миром. Десять лет спустя дом отдадут под снос, и буквально за день до того, как туда приедет трактор и экскаваторы, в особняк прибывает английский репортер, желающий написать по оставшимся следам материал. В поместье он обнаруживает полный развал сараев, три (!) пазла и час-полтора чистого геймплея.

При всех очевидных достоинствах (атмосфера, звук) мы, честно говоря, ожидали от **Nucleosys** большей продуктивности. Два часа и новые текстуры за год работы — не самый впечатляющий результат. — **Олег Ставицкий**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.9**

THE SIMS: PET STORIES (THE SIMS: ИСТОРИИ О ПИТОМЦАХ)

Жанр: симулятор жизни в одном доме с животными ■ Издатель/разработчик: Electronic Arts/EA Redwood Shores ■ Издатель в России: Сибирь Клуб ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



На сегодняшний день игр с подзаголовком **The Sims** вышло, наверное, уже пятьсот миллионов штук — и если вы с самого начала не следили за судьбой сериала, то сегодня разобраться во всех его тонкостях и хитросплетениях уже практически невозможно. Вот, например, игра **The Sims: Pet Stories** это не совсем очередная аддон к **The Sims 2**, а страшно сказать, «сиквел спин-оффа» и «вторая разработка в параллельном франчайзе». Переводя на человеческий язык, это второй проект в **Sims**-серии **Stories** (первым был вышедший в конце зимы «**The Sims 2: Житейские Истории**») и совершенно отдельная игра, которая не имеет никакого отношения к оригиналу.

Stories отличаются от обычных **The Sims** несколькими ключевыми вещами. Во-первых, в играх этой серии есть несколько заранее придуманных сюжетов и по сути нам приходится иметь дело не с «человеко-симулятором», а скорее с продвинутым квестом. Во-вторых, эти самые игры прекрасно запускаются в оконном режиме, идут на ноутбуках и практически не требовательны к компьютерным ресурсам. И, наконец, в-третьих, геймплей «Историй» настолько проще оригинала, что играть здесь могут даже те, кто **The Sims** в глаза не видел.

Как легко понять из заголовка — основные сюжеты **Pet Stories** так или иначе касаются домашних животных. В первой истории мы играем за замечательную девушку Алису, которой грозит выселение из дома, если она вдруг не достанет бешенные тысячи денег для уплаты долга. Вскоре выясняется, что самый быстрый способ заработать необходимую сумму — это отравить своего дalmatина Сэма на местную выставку собак за первым призом. Понятно, что попутно придется долго и нудно обучать зверя командам, искать хороших тренеров и периодически сталкиваться со всякими недоброжелателями.

Вторая история еще банальнее: холостка по имени Стивен просит некоторое время подержать дома абсолютно неуправляемую кошку с оперным именем Дива. Попутно в жизни Стивена появляются еще и «человеческая женщина», и дальнейшие события развиваются по классическому сценарию какой-нибудь голливудской «семейной комедии», каких каждый сезон выходит штук по сто и в каждой второй снимается страшный человек Бен Стиллер.

Однако несмотря на вопиющую вторичность, оба сюжета **Pet Stories** вносят в привычную механику **The Sims** заметное разнообразие и здорово оживляют геймплей. Ну и, конечно же, эта игра — лучший сезонный подарок для всех ваших знакомых женщин. Так что если мама, сестра или жена по каким-то чудовищным обстоятельствам еще до сих пор не знают, что такое **The Sims** — вы знаете, что покупать. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

PETZ VET

Жанр: симулятор ветеринара ■ Издатель: Ubisoft Entertainment ■ Разработчик: Legacy Interactive ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 450 МГц (1 ГГц), 128 Мб (256 Мб), 16 (32) Мб видео



Petz Vet, еще одна игра на «z» (см. **Catz, Dogz** и **Horsez**), предлагает ассоциировать себя с главным врачом в провинциальной ветеринарной лечебнице. После короткого демонстрационного уровня вас сразу бросают в гущу событий: на столе — пищущая зверушка (хотя это может быть и тарантул, и питон), рядом — причитающий хозяин, а под рукой — множество приборов с непонятными названиями. Применяя их в нужной последовательности и в нужных местах, мы пытаемся вернуть несчастное животное к жизни: замерим кровяное давление, температуру, дезинфицируем раны, пичкаем лекарствами... Звери реагируют на издевательства короткими и не очень внятными анимациями. За правильные действия начисляются очки, за неправильные — вычитаются. Однако даже провал по всем статьям не сулит ничего дурного — так, легкий нагонят от начала твиста.

Без минимальных знаний по медицине за игру лучше не садиться — рискуете запутаться. В игре есть система подсказок, да и краткий медицинский словарь приделан не забыли, только вот разобраться в этом захотят разве что самые преданные любители зверей. Остальных гарантированно отпугнет однообразие и техническая отсталость: фиксированное разрешение 640x480 — это, знаете ли, уже чересчур. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

VIRTUAL SKIPPER 5: 32ND AMERICA'S CUP

Жанр: симулятор парусного спорта ■ Издатель: Focus Home Interactive ■ Разработчик: Nadeo ■ Мультиплеер: интернет ■ Системные требования: 1.6 (2) ГГц, 256 Мб (512 Мб), 32 (64) Мб видео



Вот уже семь лет компания **Nadeo** занята, среди прочего, выпуском крайне специфических игр — симуляторов парусной регаты. Причем серьезно занимается: закупает соответствующие лицензии, ваяет реалистичную физическую модель и заботится о достоверности маршрутов плавания.

Если вы вдруг решите приобщиться к миру парусного спорта и участвовать в виртуальном Кубке Америки, будьте готовы к ряду весьма суровых испытаний. Во-первых, придется пройти не один десяток обучающих уровней: здесь вас научат, как правильно прокладывать курс, ориентироваться по компасу и выбирать парус в зависимости от направления ветра. Без этих знаний игру лучше и не начинать. Несмотря на все эти тонкости, управление самой яхтой не напоминает контроль межгалактических полетов: четырех клавиш и мыши будет достаточно. Соревнования здесь получаются увлекательными, но чересчур медитативными: движутся яхты плавно и нарочито неспешно. Все, что требуется от вас, — следить за направлением ветра, вовремя менять паруса и избегать столкновений с противниками (за это полагаются штрафы).

Virtual Skipper 5 — не для тех, кто ищет морской романтики: здесь в чести продуманная стратегия и трезвый расчет. Однако если вы души не чаете в парусном спорте — добро пожаловать. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

- Картина
 - Сценарий
 - Разработчик
 - Сценарий
 - Пейзажи
 - The Thing
 - Мультиплеер
 - Интернет
 - Количество дисков
 - Диск DVD
 - Сайты игры
- www.lostplanet-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 1 ГГц, 512 Мб видео,
Windows Vista



в кабине меха, но не догадались, что это ты управлял им».

Бег, бег, бег

Lost Planet не похож явным образом ни на один из существующих экшенов. Явная аналогия возникает разве что с **The Thing**. Поскольку действие игры происходит на планете, где круглый год зверский мороз, стоять на одном месте подолгу нельзя — нужно бежать, бежать, бежать, убивать все, что движется (акиридов, снежных пиратов, сотрудников злодейской корпорации NEVEC), и собирать вытекающую из них энергию, так называемую T.Eng. Энергия идет на подпитку гармонайзера, специального агрегата, который греет Уэйна, восстанавливает здоровье в случае ранений и питает энергией мехов, когда мы рулим ими. Если запас T.Eng иссяк, лафбар главного героя начинает быстро стремиться к нулю.

Слева: Крисс

LOST PLANET

EXTREME CONDITION

Колотун-бабай

В компьютерных играх последних месяцев прослеживаются два взаимосключающих тренда. С одной стороны, на персоналки переносятся игры, которые раньше признавали только консоли. Это прежде всего игры от японской компании **Capcom**: **Devil May Cry 3** (а в скором будущем и **Devil May Cry 4**), **Resident Evil 4**, теперь вот **Lost Planet**. Такое положение вещей, по идее, должно говорить о том, что PC занимает весьма значительное место на рынке и игнорировать его просто не могут.

С другой стороны, качество этих игр оставляет желать и желать, даже несмотря на то, что со временем оно хоть и медленно, но растет. **Lost Planet** сделана уже заметно лучше, чем порты **RE4** и **DMC3**, — по крайней мере, здесь предусмотрена нормальная раскладка. Но если на Xbox 360 это один из самых главных блокбастеров, то на PC он скучился до хорошей, но проходной игры. И опыт из-за того, что портировали спустя рукава.

Lost Planet рисует картину отдаленного будущего, в котором человечество отвоёвывает у природы и друг друга замерзшую планету E.D.N. III. Неимоверный холод, царящий на E.D.N. III, еще можно было стерпеть, но когда на сцене появились акриды, гигантские насекомые, представляющие собой коренное население планеты, колонисты сделали ноги (при этом многие базы и их персонал были брошены на произвол судьбы и стали впоследствии снежными пиратами). Через некоторое время люди, вооружившись так называемыми VS (Vital Suite, по сути, это хорошо знакомые нам мехи), предприняли вторую попытку колонизации. На этот раз дела пошли лучше, но тоже без особых успехов.

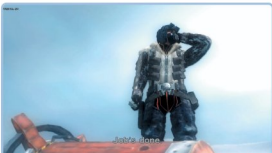
Вся эта предстория рассказывается во время вступительного ролика, в котором нас попутно знакомят с главным героем, статным парнем корейской наружности по имени Уэйн Холден. В самом начале игры он,

его отец и весь их отряд нарылаются на гигантского акрида и гибнут практически в полном составе. Уэйну удается спастись, но уйти далеко у него не получается — он замораживается в снегах, прямо в кабине своего VS. Когда его откапывают и размораживают, он увидит перед собой уже новые лица, но столкнется со старыми проблемами.

Завязка, как это обычно и бывает у японцев, выглядит многообещающе, но на самом деле Сарос в сюжет особо не вкладывалась. Ролики срежиссированы на четверку с плюсом, озвучка приличная, сюжетные повороты больших вопросов не вызывают — но ничего сверхъестественного, ничего такого, что заставило бы сказать «Вау! Вот это они придумали!», здесь не наблюдается. Зато есть очевидные ляпы: например, в начале игры Уэйн огоршивает своих спасителей известием о том, что он умеет управлять VS, хотя они и сами должны это знать. Выглядит это примерно так: «Ну надо же, ты умеешь управлять VS! А мы-то, дураки, нашли тебя замерзшего



Lost Planet явно сделана под впечатлением стародавнего аниме «Насика из Долины Ветров» (1984). В числе прочего там были жуки, один из один похожие на здешнего босса Green Eye.



Анимация тут на высшем уровне — и в роликах, и непосредственно в игре.

На среднем уровне сложности такая система проблем не вызывает — энергии обычно хватает с избытком, разве что боссы упорствуют. На максимальном уровне такой синюшности нет даже близко — игра беспощадно карает за любые ошибки.

Воевать чаще всего приходится с акридами, поскольку они встречаются буквально везде. Акриды бывают самых разных сортов и калибров — от небольших пауков и летающих змей размером чуть больше человека до гигантских подснежных червей и жуков в десятки метров длиной. Мелкие насекомые уничтожаются одной-двумя неприцельными очередями. Крупные экземпляры требуют более трепетного к себе отношения. У них на теле всегда есть одна или несколько желто-зеленых или оранжевых точек — вот по ним и надо стрелять.

Баланс в игре настроен несколько необычным образом. Если рядовые акриды, даже крупные, проблем обычно не вызывают и покорно умирают после соответствующей огневой обработки, то боссы представляют собой такие крепкие орешки, что на них легко можно получить нервный срыв. Порой кажется, что убить этих мерзавцев вообще невозможно, но, когда ты, наконец, пресекаешь фишку, все становится легко и просто.

Хотя акриды выступают в игре как главная угроза, основной конфликт разворачивается все же между людьми. Противники-люди не отличаются ни умом, ни силой и опасны только будучи упакованными в VS.

Правила ведения боевых действий в Lost Planet мало чем отличаются от других экшенов. Автомат довольно слаб, но универсален, штатом хорош лишь на близких дистанциях, гранатометы выдаются с мизерным запасом зарядов, бочки с горючим исправно поджигают. Мародерство в отношении трупов не дозволяется, потому что, кроме энергии, брать у них просто нечего (оружие валяется прямо по пути следования). Самые мощные образцы — это те, что предназначены для укрепления на VS. Но они же и самые тяжелые: тактично вручить такое оружие тяжело, а если уж взял его, то придется его таскать в руках, или

бросить — повесить за плечо не получится.

Что явно выделяет Lost Planet на фоне игри-сорочичей, так что наличие у главного героя альпинистского крюка, с помощью которого можно быстро забираться на любые препятствия. Ландшафты E.D.N. III представляют собой нагромождения скал и ледяных торосов, поэтому такое решение пришлось весьма ко двору. Благодаря этому любое препятствие преодолевается в считанные секунды. Процесс практически полностью автоматизирован: ты целишься и выстреливаешь крюк, а дальше Уэйн дотягивается и запрыгивает на нужное место автоматически. Если ты отступился и полетел в пропасть, главный герой почти всегда успеет зацепиться крюком за край и избежать таким образом гибели. А уж расстреливать акридов, повиснув где-нибудь сверху, — это вообще одно удовольствие.



Lost Planet портирован гораздо качественнее, нежели предыдущие проекты Capcom, но избежав одних болячек, игра приобрела другие. В меню и на экранах с подсказками нам вежливо объясняют раскладку на примере геймпада от Xbox 360. Очевидно, что у большинства PC-игроков проводных геймпадов от Xbox 360 нет и покупать их мало кто собирается, поэтому такие советы воспринимаются не иначе как издевательство. У меня этот агрегат есть, но зачем его использовать, если игра нормально адаптирована под мышь и клавиатуру?

Вторая завадка связана с графикой. Мы, в принципе, ожидали, что на компьютере Lost Planet будет выглядеть хуже, но не думали, что дело дойдет до столь явной дискриминации. В пакете с игрой есть два EXE-файла — один запускает игру под Windows Vista и DirectX 10, а второй — под старой доброй Windows XP и DirectX 9.0. В первом случае игра выглядит приятно, а вот во втором... ну, мягко говоря, не совсем так, как на Xbox 360. Если проводить аналогию с кино, то версия для Xbox 360 — это все равно что смотреть фильм в кинотеатре, а



Блор в игре ну очень навязчивый. Порой картинка размывается так, что еле видно, что вообще происходит.



Зависнуть на веревке и расстрелять всех сверху — как давно мы об этом мечтали!

на PC под Win XP — в пиратской «сифировке». При всем при этом игра отличается немалым аппетитом и не стесняется тормозить даже на мощных компьютерах. Хотя тормозить там особенно нечему: при должной оптимизации Lost Planet могла бы резво бегать и на средних компьютерах.

Не слишком хорошее визуальное представление разном скажывается на общем впечатлении от игры. Если на Xbox 360 Lost Planet хоть и не выглядела на \$20 млн (именно столько, заверяет Capcom, потратили на разработку; еще \$20 млн ушло на раскрутку — нам обе цифры кажутся явно завышенными), но являла собой крепкий и цельный блокбастер на 8-8,5 баллов, то персональная версия из-за небрежного исполнения проседает на целый поря-

док. Но и в таком виде она представляет немалый интерес. У Lost Planet слишком большой «запас прочности», чтобы ее можно было так легко испортить. ■



РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересный и оригинальный шутер родом с Xbox 360, немного испорченный не самым лучшим портированием.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

75

- Название: Overlord
- Codemasters
- Разработчик: Gnap Studios
- Платформа: PC
- Формат: PC
- Серия: Dungeon Keeper
- Мультиплеер: нет
- Интернет: нет
- Локальная сеть: нет
- Количество дисков: 1
- Дата DVD: 2013
- Сайт игры: www.codemasters.co.uk/overlord

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб, 256 Мб видео

OVERLORD

Генер Шеткулов

Помните, как Голлум причитал о Кольце Всевластия? «Такое круглое... Такое блестящее... Мое сокровище...». — Такой великий... Такой прекрасный...». — так, наверное, лепечет себе под нос гоблин из **Overlord**. Их сокровище — это вы.

О преимуществах темной стороны силы

Overlord воплотил в себе все наши самые темные фантазии. Это **Dungeon Keeper** от первого лица, это симулятор локального Саурана, это возможность, извините за выражение, встать в морду главному архитектору всех хоббитов сразу. В душе **Overlord** — это, конечно, экшен-RPG, но внешне игра прикидывается относительно открытой ролевой игрой.

Раздобудите отнюдь не славного лорда (то есть вы) проживает в высоком замке, оборудованном различными развлекательными центрами. Здесь можно тишить гоблино-зрителей поединками на арене, узнать много о каждом виде

миньонов в своеобразной галерее, делать покупки и просто дышать. Замок станет вашим домом — здесь каждого квеста скודה необходимо телепортироваться.

Дом, кстати, ждет хозяйка, которая заставит украшать башню брутальным декором: флагами, каменными химерами, шипами... Кроме нее, в замке для развлечения господина издана живет шут-миньон в колпаке с бубенчиками. Поначалу его едкие шуточки будут касаться и вас («Наша стилизация красивая проснулась!»), но после пары пинков он быстро поймет, где его место, и по завершении каждого удачного рейда будет декламировать ваш новый титул («Спаситель прекрасной девицы», «Лидер металелов огня!»).

Есть здесь и аналог злого советчика из **Black & White** — гоблин Гнарл. Именно он воскрепит Оверлорда, чтобы навести ужас на королевство. Гнарл тоже будет жить с вами, давая ценные советы по управлению армией и домоводству. То есть в **Overlord** есть и дом, и (фактически) семья.

Доброго советчика в **Overlord** нет и быть попросту не может, и хотя Гнарл постоянно пытается склонить вас на темную сторону, нараспев ехидничая о том, как хорошо быть плохим. **Overlord** — не настолько антисоциальная игра, какой ее рекламировали. Подобно герою советского мультфильма «Самый маленький гном», Темный Властелин будет спасать несчастных селян от обнаглевших хоббитов, а угнетенных эльфов — от алчных гномов.

Да, можно убивать мирных жителей и грабить поселения, но это происходит только по вашей инициативе, поэтому позвунг «Быть плохим или очень плохим» тут не слишком уместен. **Overlord** — это скорее **Fable** в пародийных декорациях.

Телепорт — основное средство передвижения между локациями — явно заимствован из знаменитого симулятора героя, визуальный стиль тоже узнаваем. Кроме того, в **Overlord** чувствуется крепкий консольный привкус: управление заточено



под геймпад (хотя нельзя сказать, что оно неудобно), а сохраняться можно только на чекпойнтах-телепортах.

Черный или... белый

Но мир **Overlord**, несмотря на все параллели, очень своеобразен. Главная отличительная особенность этой игры ото всех прочих — едкая сатира по поводу всех избитых фэнтези-штампов вообще и толкинистской тематики в частности. Особенно явно



Гоблины рождаются радостно, весело и шумно. Еще радостнее они жертвуют жизнью за господина.



Шуту (слева) всегда можно дать пинка.

Как быть злым: практическое руководство



[1] Наша прелесность.

Собственно герой. Приятно стоять в стороне и спокойно смотреть, как миньоны самостоятельно разносят врага, но в битвах с крупными монстрами часто приходится вступать в драку. Придется много махать мечом и швырять огненные шары. Впрочем, не исключено, что вы просто не разобрались в ситуации и зря подвергли смертельной опасности свою бесценную зловонную сущность.

[2] Массовка. Коричневые

гоблины всегда первыми бросаются в бой. Их потери легко восстановить, поэтому несчастные гибнут чаще всего. Главная задача миньонов —

взять огонь на себя и отвлечь внимание от более ценных сородичей. Кроме того, для усиления боевой мощи они могут вооружаться тройной экипировкой: мечами, щитами, доспехами, тыквами.

[3] Огневая позиция. Вот

где должен был стоять красный миньон и вести прицельный обстрел файерболлами. Как видите, его там нет, зато у подножья холмика лежит бездыханное тело, из которого медленно сочится жизнь (черепок). Пока она полностью не иссякла, поверженного бойца может оживить синий гоблин-лекарь.

[4] Санитар. Но доктор

сам лежит неподалеку. Ринувшись на помощь павшему сородичу, он попал под удар чудовища и теперь тоже ждет помощи. Если бы его не убили, врач унес бы тело товарища подальше от схватки и там привел солдата в чувство. Пока жив хотя бы один лекарь, армию можно восстановить.

[5] Убийца. Зеленые ми-

ньоны сначала затаились в засаде, а потом выскочили на врага и залпыкнули ему на спину. Каждый удар их острых когтей наносит тяжелейшие раны (до тех пор, пока монстр не стряхнет их). Главная — сделать так,

чтобы вы изначально заняли верную позицию. Зеленые очень неопытны, постоянно возятся с токсинами и оттого плохо пахнут.

[6] Монстр. В мире

Overlord встречаются различные твари, преимущественно из произведений Толкина или похожие на тех, что были в его книгах. Среди прочих особенно выделяются следующие экземпляры: взбесившийся единорог, шаман, оживляющий ящих врагов, девушка-суккуб, очаровывающая гоблинов, а потом разрывающая их на части, и светлячок, заманивающий миньонов в топь.

она ощущается в ваших главных врагах — героях (такой вот вымышленный каламбур). Каждый оплицетворяет какой-то недостаток, которым, в принципе, обладал соответствующий персонаж Толкина. Хоббит, например, из-за обжорства подчинил себе небольшое село и отобрал у них все съестное, после чего обжегся и принял шарообразную форму. Лесной эльф символизирует апатичность эльфов (древолюдей) — он заснул и пустил корня. Гном слишком сильно любит золото, ну и так далее. Отличный (местами иронично-черный) юмор — неоспоримое достоинство Overlord.

При этом совершенно очевидно, что авторы не просто знакомы с основными фантази-стереотипами, они знают их дословно и, скорее всего, держат на полке коллекционное издание «Властелина Колец». Ирония и издевательство на таком уровне могут исполнить только хорошо знакомые с первоисточником люди.

Творческий ансамбль

Но главную особенность игры почему-то совсем не рекламировали и не выписывали, хотя она того стоит. Triumph Studios соорудили уникальную игровую механику (по крайней мере, для PC). И дело, конечно, в гоблинах.

Хотя эти самоотверженные гаденыши не ценят ничего, кроме своего господина, им самим, честно говоря, цены нет. Они шустрые, как гремлины, и хитроумные, как кролики из Rayman Raving Rabbids, а в своем суицидальном порыве они решительны как камикадзе.

Поведение гоблинов полностью оправдывает их устрашающий вид. Подобно гномам из Myth, они часто нападают на окружающих без вашей команды, крушат все вокруг, сами одеваются и подбирают экипировку, радостно верещат, когда вы кого-то подожгли, сами тащат важные предметы к ближайшему телепорту и отлично ориентируются на местности. Если же они напьются пива, то будут вести себя еще наглее, а потом демонстративно опорожнят свои

мочевые пузыри, не стесняясь окружающих.

Гоблины Overlord — одно из самых оригинальных геймдизайнерских решений этого года. Они самоотверженно дерутся и гибнут сотнями за своего властелина. Они приносят ему все боевые трофеи (осторожно! Overlord настолько расслабляет, что играть в какую-нибудь другую RPG теперь будет сложно — вы забудете о том, что когда-то сами мародерствовали на поле боя).

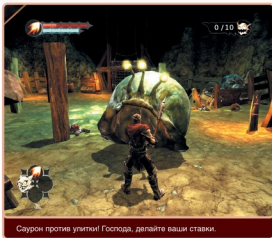
Гоблины являются и главным лекарством. Нужно поправить здоровье или пополнить запасы — прикажите миньонам прыгнуть на красную или синюю скажину, и они с радостью пожертвуют собой ради нужного вам ресурса.

Средство для усиления предметов — это тоже они. Если нужно прокачать оружие или броню, «вплавите» туда своих подопечных: кувыркаясь с радостным видом, они сиганут в котел, наполненный расплавленным металлом. Их самоотверженность, как и разнообразие ее применений, не знает предела.

Классическая система баланса «камень-ножницы-бумага» получила новое воплощение. Незаменимые в своем основном умении, миньоны каждого класса абсолютно беспомощны в чем-то другом. Красные отлично подходят для атаки издалека, но слабы в ближнем бою; зеленые могут становиться невидимыми и наносить сильнейшие удары, но к ним нужно заманивать врага; синие будут очень слабо, зато воскрешают убитых и могут плавать.

Главная боевая сила армии — это коринчевые гоблины-пехотинцы. Их основное достоинство — доступность.

Жизненная энергия, необходимая для



Саурон против угитли! Господа, делайте ваши ставки.

рождения пехоты, выпадает практически из любого врага, а чтобы «производить» цветных миньонов, нужно убивать соответствующих жуков (красных, зеленых или синих), которые обитают только в особых местах. Кроме того, красные гоблины могут тушить огонь, а зеленые — устранять ядовитые испарения.

Лучше, чем кажется

Почти каждое сражение оказывается своеобразной головоломкой. Разработчики придумали множество ситуаций, где нужно применить смекалку для того, чтобы победить. Сначала вы анализируете условия, определяете диспозицию, расставляете миньонов по местам, а потом, как дирижер, командуете, кому в какой момент вступить.

Можно, конечно, тупо лезть в бой одним героем, зажав до упора команду «вперед!», но так Оверлорд только лишится армии, а потом погибнет и сам. Напротив, грамотно спланированная операция позволит выйти из сражения с минимальными потерями, а вы к тому же почувствуете себя натуральным злым гением.

Отдельно хотелось бы отметить управление. Пусть оно немного непривычно для PC (удар по умолчанию подешен на пробел), но, принимая во внимание необычность геймплея, ему можно простить немногочисленные огрехи. Команды только три: «атака», «отступление» и «удержание позиции», но даже из такого набора

получается множество комбинаций, потому что вы также выбираете, сколько миньонов будет выполнять приказ.

Настоящий простор для инициативы открывает прямое управление подчиненными. Хотя гоблины достаточно умны, часто необходимо доставить их точно в выбранное место. С помощью этой системы вы сможете вести миньонов по запутанным маршрутам, чтобы, например, украсть ненаглядное яйцо из гнезда речных птиц и заманить их в засаду.

Единственная претензия к разработчикам — отсутствие карты. Как можно было про нее забыть? Без возможности сохранения в любом месте приходится регулярно трусить от телепорта до конца уровня, а на запутанных этапах легко заблудиться. Надеемся на патч!

■ ■ ■

Overlord несомненно стал одним из главных открытий этого лета. В нем есть яркие персонажи, отличный юмор и проработанный мир — разработчики сдержали свои обещания. И 덕분에 ко всему эта игра обладает инновационной и универсальной концепцией, на которой можно собрать не один проект. Летящие гоблины, гоблины-невидимки для скрытых проникновений, гоблины-замораживатели... Только фантазия разработчиков (ну и еще баланс) ограничивают эту систему. Ждем продолжения! ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Ихронимет пародийное фэнтези с инновационным игровым процессом. И с удивительно гоблином на подкачке.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

XIII ВЕК

Слава или смерть




ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР

Ролевая игра

- Издатель: Zuxxez Entertainment
- Разработчик: Reality Pump
- Издатель в России/пакетизатор: Аэлита
- Платформы:
 - Xbox 360
 - The Elder Scrolls 4: Oblivion
 - Diablo 2
- Мультиплеер
- Интернет
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.2-worlds.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

TWO WORLDS

Степан Мамулов

Когда был повержен Азираал, кровава́дный бог орков, последние тут же ввали в депрессию, вожди племен перегрызались между собой, после чего все орки ушли в подполье. На этом великий крестовый поход орков против людей закончился. Граждане Анталоора возмоздалось такому повороту событий, но, несмотря на просьбы орков выдать им тело (!) поверженного лидера, проявили редкостное свинство и труп Азираала не вернули, а заключили его в стеклянный саркофаг и закопали неизвестно где.

После этого акта вандализма на земле начался порок. Звери одурели и стали бросаться на мирных путников, из темных пещер вылезли мерзкие чудовища, а разбойники разных мастей стали совершать регулярные набеги на деревни. На этом трагическом фоне в игру вступает главный герой истории — профессиональный наемник, специализирующийся на особо опасных поручениях. Ему, правда, не повезло. В один прекрасный вечер мрачные личности в черных

бабахонах умыкнули его любимую сестру, а спустя несколько лет вышли с ним на связь и пообещали обменять родственницу на могущественный артефакт. Ценная штука, как выясняется, способна пробудить к жизни мумию Азираала, после чего мир снова погрузится в пучину хаоса (хотя он оттуда и не вылезал).

С конвейера

Посредством такой завязки **Two Worlds** робко пытается встать в один ряд с такими играми, как **Gothic 3** или **Neverwinter Nights 2**. Скажем прямо — не получилось. То ли поликам из **Reality Pump**, которые всю сознательную жизнь были заняты стратегиями (см. их долгоиграющую серию **Earth 2140, 2150 и 2160**), попросту не хватило таланта, то ли бюджет, то ли усидчивости. Сценарий **Two Worlds** — идеальная иллюстрация вообще всего проекта в целом, сборник всех известных науке фантази-штампов, к тому же довольно криво реализованных.

Сюжет излагается в виде бесконечно долгих диалогов главного героя с многочисленными персонажами. Все, что требуется от нас с вами, — внимательно слушать эти разговоры, тщетно пытаясь запомнить вереницу имен, вникая в смысл древних притч и отчаянно стараясь понять, какое отношение все сказанное имеет к сюжету игры. Уже на середине путешествия возникает непреодолимое желание просто промотать очередной монументальный диалог, полностью отстранившись от хитросплетений сюжета. Тем более что в **Two Worlds** игрок — всего лишь зритель. Вариантов ответа, как правило, два: согласится выполнять очередное необязательное поручение или отправится напрямую по сюжетной тропинке. Суровый характер персонажа уже прописан сценаристами **Reality Pump**, и нам ни на йоту не позволяют отходить от генеральной линии партии.

Не удалось дизайнерам создать и привлекательный мир. С одной стороны, в **Two Worlds** есть



километры дорог, десятки поселений и городов, тайные пещеры и жуткие башни некромантов. С другой — никаких неожиданностей ждать не приходится. Города похожи друг на друга и населены гражданами-клонами, выдающими неоригинальные задания, пещеры забиты монстрами, а в башнях обитают только ожившие мертвецы.

Two Worlds, очевидно, старается походить на **Diablo 2**, но сплать получается слабо. В первую очередь, у **Reality Pump** не задалось с балансом, который не удалось поправить даже с помощью трех увесистых патчей. Разработчики придумали интересную схему упущен-



Достав мега-мумию, врагов можно раскидывать десятками и сотнями.



Хорошо заметно, что создатели игры питают подозрительную любовь к макам...



В башне некромагов можно раздобыть inferнального коня. Он не-мощный и неповоротливый, зато наводит ужас на местных жителей.

ния оружия и брони, но не довели ее до ума, из-за чего игра становится чрезвычайно легкой.

Скажем, чтобы получить меч-кладенец, совсем необязательно топтать за тридевять земель. Достаточно истребить отряд каких-нибудь чалхлых гномов, снять с них оружие, а затем прямо в инвентаре «слить» одинаковые типы мечей, получив таким образом сабю воистину адской силы. Повторять незамысловатый трюк можно бесконечное количество раз, поднимая характеристики до заоблачных вершин. Точно такой же фокус можно повторить со щитами, доспехами и любой другой атрибутикой. В подробных условиях баланс, понятие, страдает.

Если в самом начале игры сражения еще представляют какую-то сложность, то после того, как вы сплавите суперкопчугу и мега-шашку (происходит это после тотальной зачистки первого же подземелья), битвы тотчас превращаются в утро в детском саду. Собственно, развитие персонажа отходит на второй план — главное, набрать побольше одинаковых предметов.

Я знаю кун-фу

Возможности главного героя не впечатляют. Древо умений в Two Worlds — это два десятка бесполезных по сути дела навыков. Если вы выберете карьеру воина, то сможете научиться выбивать щиты, ломать оружие, бросаться песком и тыкать горди-

щим факелом в наглые морды. На деле все эти навыки являя выеденного не стоят, так как работают через пень-колоду, а всю игру можно успешно пройти, банально закликая противников. Никаким комбо-сериями наш герой не обучен, так что сражения надоедают очень быстро. Играть за мага или лучника чуть веселее, но критерий победы в данном случае — не навыки и уровень развития персонажа, а то, сколько одинаковых луков, стрел или магических карт слито воедино.

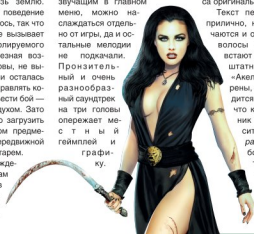
Видимо, насмотревшись на The Elder Scrolls 4: Oblivion, Reality Pump тоже позволили кататься на лошади. В первом релизе лошади отличались чудовищным нравом, с трудом поддавались управлению и регулярно проваливались сквозь землю. Благодаря патчам их поведение существенно улучшилось, так что теперь управление не вызывает приступов неконтролируемого гнева. Впрочем, полезная возможность рубить головы, не вылезая из седла, так и осталась мечтой. Нормально управлять конем и одновременно вести бой — задача для сильных духом. Зато теперь лошадей можно загрузить огромным количеством предметов, превратив ее в передвижной склад с сельхозинвентарем.

За время освобождения родной страны вам предстоит побывать в заснеженных горах, пробраться по знойным пустыням, спус-

каться в мрачные катакомбы и далее по списку. Стандартный набор RPG-локаций, знакомый еще по Diablo 2. Но дизайнерам, увы, не хватило вкуса, чтобы нарисовать действительно запоминающиеся уровни. Впрочем, это обстоятельство с лихвой искупается спецэффектами. Солнце в Two Worlds дарит ослепительные лучи, снег, лежащий в горах, сделан так натурально, что его хочется потрогать. Чисто технически окружающий мир выглядит приятно, но рваная анимация деревьев, появляющиеся из воздуха объекты и разнообразие недоразумения (враги могут проходить сквозь стены) все-таки портят общее впечатление. Кроме того, Two Worlds странным образом тормозит даже на топовых конфигурациях.

К игре также прикручена поддержка модного физического ускорителя от AGEIA, но результаты его работы что-то не видно. Поверженные враги разлетаются не по законам дедушки Ньютон, а как только душе угодно, принимая подчас порнографические позы. Нам, честно говоря, непонятно, почему после крепкого удара двухручным мечом враг оседает на землю, а склопотав по загрузку практически детской дубинкой, весело улетает на вершину горы.

А вот за музыку большой поклон. Музыкальное сопровождение писал известный голливудский композитор, лауреат премии «Грэмми» Гарольд Фальтермайер (автор музыки к фильму «Лучший стрелок» с Томом Крузом), и это слышно невосторженным ухом. Вокалом, звучащим в главном меню, можно насладиться отдельно от игры, да и остальные мелодии не подкачают. Пронзительный и очень разнообразный саундтрек на три головы опережает местный геймплей и графику.



Two Worlds — это бездумный набор клише практически из всех популярных RPG современности и фантази-романов. Проблема в том, что для качественного подражания все равно нужны талант и усердие. У Reality Pump, похоже, не было ни того, ни другого, поэтому в итоге вышло пресное и лишнее двойное действие. Two Worlds вроде и хочет казаться RPG голубых кровей, но ей отчаянно не хватает ярких персонажей, проработанных диалогов, интересного мира, интригующего сюжета и свободы действий. Ну а тайные личности, обремененные в непроницаемых балахонах, и десятки одинаковых заданий аввергают в тоску уже к середине игры...

Если смотреть на проект с точки зрения экшена, тут тоже все грустно — хромает на обе ноги боевая система, враги туповаты, сражения однообразны, у персонажа масса ненужных навыков. Увы, но Two Worlds уготована роль артиста для разговора публики. Нарезка трехмерных кабанов содится разве что сейчас, пока в индустрии летнее затишье, а население Земли застыло в ожидании хитов ядерной модии.

P.S. Перевод, выполненный «Акеллой», получился очень стандартным. С озвучкой по традиции никто возиться не стал, дело ограничилось переводом текста. Это было бы не так печально, если бы не усталые голоса оригинальных актеров.

Текст переведен в целом прилично, но местами встречаются опечатки, от которых волосы у всех местах астают дыбом. Например, штатные переводчики «Акеллы» отчего-то уверены, что house переводится как корабль, так что когда местный лесник неожиданно просит «защитить его корабль» от атак разбойников, вы можете впасть в ступор, поскольку никакого моря вокруг нет и в помине. Сплошной лес и грибы. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Тоскливый сборник посредственно реализованных клише из всех известных RPG современности. Несмотря на вторичность и слабое исполнение, Two Worlds вполне окупится, чтобы скоротать наше время в ожидании осени и появления крупнокадровых хитов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

ВЫШЕ СРЕДНЕГО


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

- **Название** Codemasters
- **Разработчик** Codemasters
- **Издатель в России** Бука
- **Платформа**
 - Series Colin McRae Rally
 - ToCA Race Driver 3
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
- **Количество дисков** Один DVD
- **Сайт игры** www.codemasters.com/dirt

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Dual Core 3,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



вом автодроме, в следующем туре с изумлением обнаруживаешь себя за рулем гоночного грузовика мощностью за 1000 л. с. Всего карьера состоит из 11 туров, в каждом из которых необходимо набрать нужное количество очков, чтобы подняться на ступеньку выше.

Вторым по важности стимулом являются деньги. Тут все относительно просто — чем выше сложность, тем больше награда за призовые места. К сожалению, уровень сложности (их тут целых пять) никак не влияет на управляемость, а всего лишь регулирует силу виртуальных оппонентов и степень прочности нашего болида. Например, на самом высоком уровне сложности выбить из гонки возможно не

Игорь Асанов

COLIN MCRAE DIRT

Рецензия шестую часть сериала, который знаешь еще со времен первой PlayStation (именно на этой приставке Colin McRae Rally увидел свет раньше всех), сложно удержат от ностальгических вздохов в стиле «так сегодня игры уже не делают!». В самом деле, имя «летучего шотландца» Колина Макрея знают даже люди, совершенно не интересующиеся автоспортом, зато хорошо знакомые с компьютерными играми. Во многом благодаря огромной популярности и высочайшему качеству первых двух частей серии, носящей его имя.

Вместе с появлением Colin McRae англичане из Codemasters вылились в высшую лигу производителей автогонок (до этого их самым большим достижением были Micro Machines), а спрос населения на компьютерные рули резко пошел вверх. Но потом «Колина» словно подменили: сильный крен в сторону аграрности разрушил почти идеальный баланс между сложностью и играбельностью,

которым славилась серия. Особенно удручающее во всех смыслах выглядела пятая часть, сильно пострадавшая от желания издателя выпустить новый Colin McRae Rally каждый год.

К счастью, в Codemasters вовремя почувствовали народные настроения и следующую игру решили делать с чистого листа и на новом движке. Пресс-релизы обещали царство тотального нектанта: физически корректную грязь, погоду и прочие радости, ранее недоступные из-за ограничений приставок старого поколения. Два с половиной года — вполне достаточный срок для того, чтобы воплотить задуманное.

Коснуться до всего слегка

На пути к прилавкам новый «Колин» успел избавиться от слова «Rally» в названии, явно намекая на то, что прежнего Colin McRae Rally мы больше не увидим (в Северной Америке игра и вовсе отличается на короткий позывной DIRT). И это чи-

тая правда: цель, заданная еще в ToCA Race Driver 3, в DIRT, наконец, достигнута. Новое кредо Codemasters выглядит примерно следующим образом: «автомобильный симулятор должен быть красивым, разнообразным и ненапрягающим». Игра старательно развлекает нас всеми доступными средствами: стильные, псевдотрехмерные мены, задорный комментарий американца Тревиса Пастраны (а ведь обещали голос самого Макрея!), сопровождающий каждое наше действие. «Какие еще чемпионы и спелучастки? — словно подсказывает игра. — Все это скучно и устарело. Добро пожаловать в режим карьеры!»

Прокладывать карьеру придется в любом случае — только там можно покупать новые автомобили (да, теперь все за деньги) и варианты раскрасок для них. Стартовав на скромной малолитражке, уже через десяток минут мы уверенно покоряем горный серпантин на полноприводной Subaru Impreza. Вдоволь намаяв бока соперникам на кольце-



Камера с спиной пилота и штурмана снова на своем законном месте.



Это не кадр из «Дальнобойщиков 5», как вы могли подумать. На таких грузовиках в Америке проводит Нил Клим-гонки.



только после лобового столкновения с каменной стеной, но и просто зацепив одним колесом придорожный валун. Доползти до финиша на трех колесах, как раньше, теперь нельзя. Зональные повреждения (трансмиссия, двигатель и прочие жизненно важные органы) тем не менее присутствуют, но какого-то особого влияния на поведение машины не оказывают — она просто едет медленнее.

Приятно, что проходить подряд все имеющиеся гонки совершенно не обязательно. Если вам не по душе, скажем, автокросс — без проблем, добивайтесь высоких результатов в ралли. И так пока не доберетесь до финальной гонки чемпионов, где предстоит одолеть (кто бы сомневался!) великого и ужасного Колина Макрея. Почередно, в каждой из дисциплин. В случае успеха награда не заставит себя ждать: маленькая, злобная, с хищным азиатским прищуром фар.

За те пару вечеров, что займет прохождение местной карьеры, события и декорации будут

меняться со скоростью экспресса. Редкая гонка тут длится более трех минут, поэтому скучно не бывает в принципе. Трассы, к сожалению, часто повторяются, и хотя общее их число вызывает уважение, для каждой конкретной дисциплины получается явно недостаточно. Для ралли, например, всего по шесть этапов на страну, причем половина из них — перепробеги (тот же отрезок, только в обратную сторону). Да и самих стран стало просто неприлично мало: из календаря неожиданно исчезли любимые многими Финляндия, Швеция и Греция. Зато в качестве небольшой компенсации у нас теперь есть очень живописный итальянский этап, пролонгированный по грунтовым дорогам солнечной Сицилии.

Дороги, которые мы выбираем

Поскольку гоночных дисциплин теперь, как известно, несколько, стоит остановиться на каждой из них поподробнее. Помимо привычного ралли, в нали-

чи есть еще ралли-кросс, ралли-рейды и парочка американских соревнований — Hill Climb (подъем на гору) и COOR (Championship of Off-Road Racing). Классы машин, участвующих в ралли, — от переднеприводных малолитражек категории S1600 до мощной классики 70-х и 80-х годов. Но основные силы сосредоточены в группе 4WD, где, помимо свежих итераций «Лансеров» и «Импрез», присутствуют две новинки категории S2000 (Fiat Grande Punto и Peugeot 207) и даже парочка концерт-каров. Правда, абсолютно непонятно, почему отсутствуют Ford Focus и Skoda Fabia. Да и концерт-кар Citroën C4 со стеклянкой крышей смотрится несколько странновато, учитывая, что полноценная WRC-версия уже давно выигрывает гонки в чемпионате мира.

Раллийные трассы хоть и не дословно копируют этапы WRC, но происходят на реально существующих дорогах и по-прежнему радуют глаз безупречным дизайном. Жаль только, что прохождение одного спецучастка

по-прежнему занимает в среднем мизерные три минуты. Это дурацкое ограничение сводит на нет любые элементы тактики, ведь «рестарт» нажать всегда легче, чем отыгрывать отставание. В ралли-кроссе все еще проще: всего три кольцевые трассы и десяток машин на старте одновременно. Гонки получаются очень плотные, и контактная борьба нередко решает судьбу победы.

COOR — почти про то же, только и трассы там специфические (специальные стадионы со множеством искусственных трамплинов), и техника помощней. А вот типично американскую забаву под названием Hill Climb мы видели еще в Rally Sport Challenge, где покорять горы было очень и очень увлекательным занятием. Машины для таких соревнований строятся не совсем обычные: это оснащенные огромными антикварными тысячеильными прототипами вроде того же Suzuki Escudo. Покорение вершины Pikes Peak за рулем такого монстра — задача не из легких. Скорости огромные, штурмана рядом нет, а дорога, забирющаяся все выше и выше, изобилует опасными поворотами и обрывами. Ну и дистанция тут подлиннее, чем в ралли. Финальная гонка так и вообще длится около десяти минут.

А вот ралли-рейды называются так только по классу участвующих там машин. По сути, это обыкновенный автокросс с теми же правилами и условиями, только трассы, где проходят гонки, несколько масштабнее. В этом режиме, помимо различных багги и внедорожников, участвуют еще и грузовики. В том числе и многократный победитель «Дакара» — российский «КамАЗ», в хорошо знакомой по телевизионным репортажам раскраске. Управлять этими мощными много-



На могучих «дакаровских» внедорожниках ездить порой интереснее, чем на раллийных легковушках.



«Колин» всегда был и остается в ряду самых красивых автогонок.



Повторы сильно прибавили в качестве режиссуры. Не Gran Turismo 4, но уже близко.



Вид из кабины наконец-то сделали не только удобным, но и привлекательным. Камеру, опять же, можно вертеть в любые стороны.

тонными махинами настолько интересно, что жалеть приходится только об одном: трассы для них слишком тесные и извилистые (да и потом этих трасс всего три). Словом, сделай Codemasters полноценный внедорожный марафон уровня «Париж-Дакара», и счастью нашему не было бы предела.

Но даже с таким вот усеянным арсеналом DiRT отлично выполняет свою главную задачу — играть в него действительно интересно, а приятное разнообразие дисциплин и автомобилей (их теперь целых 48 единиц!) этот интерес только подогревает. В тот момент, когда несешься на любимом Peugeot 307 WRC по узкому лесному спецучастку ралли Британии, игра начинает отчаянно нравиться. Несмотря на аркадную, «паровозную» устойчивость машин, управлять ими стало интереснее, чем в трех последних играх серии. Отчасти из-за переработанной физики (поворот относительно центральной оси остался в прошлом), а отчасти из-за сильно обострившегося чувства скорости. Каждое из представленных авто обладает уникальными характеристиками, и отличить их друг от друга по поведению на дороге можно без труда. Единственное, что может серьезно подпортить удовольствие от вождения, так это странная реакция на органы управления. Раздражающие запаздывания будут преследовать как обладателей клавиатур, так и ру-

лей (у последних к тому же проблемы с обратной связью). Выход в такой ситуации — самостоятельно заниматься тонкой настройкой контроллера или... подключить геймпад от Xbox 360. С его чувствительностью, как выяснилось опытным путем, все в полном порядке.

Следующий аргумент в пользу DiRT — великолепная графика. Не зря наши консольные коллеги в один голос называют DiRT самой красивой автогонкой на Xbox 360 (а там есть с чем сравнивать — например, с **Forza Motorsport 2**). Великолепное освещение, живописные трассы, безупречные модели машин с детально проработанными кокапитами (очень веский стимул ездить с видом из кабины). И, конечно, лучшая на сегодняшний день визуализация повреждений. Слабая сторона фирменного движка **Neon** — безобразная оптимизация, из-за чего кольцевые гонки с десятком соперников порой превращаются в труднорешаемое издательство. Какие испытания ждут смельчаков, рискнувших запустить игру на минимальной конфигурации, даже страшно представить. Консольная версия тоже не без греха — проблемы со скоростью работы преследуют и ее.

Это не грязь, это загар

Ну и, наконец, несколько разочарований. Как ни печально это звучит, но настоящая грязь и лужи, так же, как и россыпи

каменной на трассе, толпы зрителей и еще кое-что из обещанного ранее, остались в звонких пресс-релизах. Глобальная проблема нового Colin McRae заключается в том, что здесь нет ровно ничего такого, что бы позволило называть пресловутым нектаром. Технологии нового поколения сегодня подразумевают не банальный прирост полигонов или поддержку очередной версии шейдеров, а новый игровой опыт. Так было с **Richard Burns Rally**, который поднял планы реализма на недостижимую для всех прочих высот. Или вот **FlatOut** (реалистичная физика окружения с возможностью устраивать заторы и обвалы на трассе). Тот же **MotorStorm** (PlayStation 3) с его настоящей грязью и возможностью изменять рельеф трассы. Да что там — даже **WRC: Rally Evolution**, вышедший на PS2 осенью 2005 года, привнес в жанр элемент случайности в виде остановившихся на дороге машин соперников (такое в ралли бывает сплошь и рядом), преграждающих путь камнепадов и т. д. DiRT, к сожалению, ничем подобным похвастаться не в состоянии.

Более того, здесь отсутствуют даже такие привычные для сегодняшнего дня вещи, как водные преграды, нормальные ямы и выбоины, смена погодных условий (мокрый асфальт — пожалуйста, а вот дождь — ни-ни), проколы покрышек и вертолеты наблюдения. При том, что все

вышперечисленное уже было в прошлых частях серии. И этот список при желании можно продолжить. Что это — халтура, проблемы с освещением нового движка, урезанный бюджет, сжатые сроки разработки? Вряд ли. Больше похоже на сознательное желание сделать игру еще проще, повыкнув все «лишнее». Ремонт между этапами теперь в большинстве случаев выполняется автоматически, а опция выбора резины и вовсе устранена. Следующие на очереди, надо думать, настройки автомобиля, так как выигрывать на любом уровне сложности можно, даже не пользуясь ими. Разве только покрутить для забавы.



От нового Colin McRae очень просто получать удовольствие, но очень сложно его полюбить. Очевидные прорехи вроде недостаточного количества трасс, надеюсь, будут исправлены в продолжении. По-другому сейчас уже не бывает. Но при всех своих недостатках, упрощениях, при скромном исполнении обязательной программы DiRT берет за жабры очень простых, где-то пошловатыми, но неизменно работающими приемами — красивой картинкой и драйвом. Это не так хорошо, как классические «Макреи», это не очень умно, не так разнообразно, но за один виртуальный проезд по Британии мы по-прежнему готовы отдать если не все, то многое. ■

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместо настоящей грязи, реалистичных погодных эффектов и вообще всего того, чего мы вправе ожидать в 2007 году от игры с подзаголовком Colin McRae, нам предлагают красивую, интересную игру без откровений.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Ritmix

www.ritmixon.ru
www.ritmixonrussia.ru

Товар сертифицирован. Не фальшивки!

Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



Ritmix — ритм твоей свободы!


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР

Экшен

- **Название**
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
Reflections Interactive
- **Платформа**
■ Xbox Driver
■ Xbox GTA
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайты игры**
www.star.com/ldriverr
www.ubisoft.com/US/Games/
info.asegry.com/6688

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



DRIVER

PARALLEL LINES

Стилист Чичурина

На дворе 1978 год. Молодой парень Ти Кей родом из глухой американской глубинки нескладно решает бросить постыльную жизнь и рвануть в Нью-Йорк на поиски пресловутой «американской мечты». На свое счастье он удивительно ловко крутит баранку, и этот его талант тут же заменяет Спик — представитель местных гангстеров. Он предлагает парню поработать на мафию, как водится, обещая за это красивую жизнь. Главгерой соглашается на заманчивое предложение, после чего делает стремительную карьеру, быстро став одним из лучших бандитских водителей. Но счастье длилось недолго. Из-за интриг и предательства Ти Кей попадает за решетку, где проводит ровно 28 лет. Действие Driver: Parallel Lines стартует в ярком 1978 году, а заканчивается в мрачном 2006-м.

Американская мечта

Сюжет в Parallel Lines получился не то чтобы выдающимся, но заряженным хорошей порцией адреналина и очень грамотно подан-

ным. События в игре происходят со сверхзвуковой скоростью: вот Ти Кей — мальчик на побегушках у рядовых бандитов, вот потягивает коктейли в компании больших боссов, вот уже оказывается в тюрьме. А благодаря мастерски сделанным роликам ощущение, что смотришь крепко сбитый голливудский боевик, не покидает ни на минуту.

Еще одна несомненная заслуга Reflections Interactive — создание неповторимой атмосферы Америки 70-х. Здесь молодежь отрывається на первых дискотеках, щеголяет в полиэфировых костюмах, носит пыльные прически «афро», по радио крутят песни групп **Suicid** и **Ottawan**, а улицы города загромождены огромными muscle-машинами.

Игра дает серьезный сбой лишь в тот момент, когда действие из оплегластных 70-х переносится в наши дни. Мало того, что представление тотчас превращается в скверно сделанный клон **GTA 3**, так еще и без следа исчезает неповторимая атмосфера. Финальные аккорды игры — это по-прежнему надоевшие гонки по заби-

тому машинами города, глупые перестрелки и неуместный в данном случае хип-хоп по радио. Слава богу, продолжается это издевательство недолго — основные события происходят все же в 1978 году.

Большое яблоко

Миссий в игре не так уж много, и все они разнообразны. То мы отбиваем попавшего в переплет товарища, то угоняем машины

конкурентов, то хотимся на боссов колумбийской мафии. Reflections с первых минут задают бешеный ритм и честно держат его до финальных титров. Когда из динамика несетесь загорная песня, а мы под визг покрышек летим по огромному Нью-Йорку, ловко уходя от полиции, кажется, что вот оно счастье... И оно будет длиться долго, если игрок не при тормозит. Страшный секрет Driver: Parallel Lines в том, что стоит вам



Миссии тут настолько затягивают, что даже на такую нуюсю графику внимание не обращаешь.



Выйдя из тюрьмы, Ти Кей еще больше невзлюбил полицию.



Возможность вести огонь прямо из автомобиля здорово оживляет погони.

на несколько минут отвлечься от сюжетных заданий и отправиться, скажем, на изучение города, как яростный бовик тотчас превращается в занудство. Визуальная территория виртуального Нью-Йорка ни таит ровным счетом никаких сюрпризов, а делая на этих улицах полпути нечего. Видимо, разработчики это тоже понимали, поэтому позволили даже мгновенно телепортироваться к месту очередного задания. Благодаря этому не приходится скучно наматывать километры по городу, а можно без остановки мчаться по сюжетным репсам.

Кроме адреналиновых сюжетных миссий, вас ждут и небезразличные поручения. Выбор, правда, небогатый. Ты Кей можешь принять участие в нелегальных гонках, податься в киллеры или же угонить машины из-под носа полиции. Криминальные деяния вознаграждаются деньгами, за которые в первую очередь можно улучшать свои автомобили. Всего разработчики пригласили аж 70 моделей машин, которые можно отобрать у мирных граждан, поставить в свой гараж и уже там провести необходимые апгрейды — прикрутить мощный мотор, улучшить тормоза, обновить трансмиссию, установить пуленепробиваемое стекло и раскрасить как только душе угодно. Вложив в авто тысячу или две тысячи долларов, вполне реально получить железного монстра, на котором ездить не только весело, но и относительно безопасно. Во-вторых, деньги надо тратить на покупку боеприпасов. Оружия немного — по пять на каждую эпоху. Сначала вы обзудите револьверами, шотганом и АК-47, затем в арсенале

Долгий путь

Driver (1999–2000)



История сериала началась в далеком 1999 году, когда на PlayStation вышла игра с лаконичным названием **Driver**. По тем временам игра получила революционную. Серия GTA тогда была двухмерной (вид строго сверху) и никак не тянула на проект AAA-класса. А вот **Driver** — совсем другое дело. Впервые в истории игроки получили в свое полное распоряжение огромный город с кляксивым трафиком и бдительной полицией. Игра отличалась нечеловеческой динамикой, а все погони выглядели по-голливудски зрелищно: обитые гидранты, отлетающие колпаки, битые стекла.

По сюжету вы в роли некоего фантастического водителя курсировали по городу и выполняли всевозможные задания боссов: помогали грабителям банков, шпионали за конкурентами, удирали от копов.

Driver 2 (2000)



Сиквел **Driver** появился спустя год после выхода оригинала. Это была даже не совсем вторая часть, а серьезный доработанный переиздание. Впервые, мы получили улучшенный графический движок. Снова искр во время столкновений, дым из-под капотов автомобилей, разлетающиеся в мелкую крошку стекла задавали правильный настрой. Во-вторых, экшен снова получился ядерной мощью, а некоторые миссии были настолько сложные, что хотелось ревать на себе волосы. Кроме того, как раз в **Driver 2** впервые в серии главным героем мог выбирать из машины и ездить пешком. Смотрелось это, конечно, криво, но сама возможность заставляла игроков буквально лихорадить от восторга. На PC игра не выходила.

Driver3r (2004–2005)



Историю с **Driver3r** иначе как курьезом назвать нельзя. Игра разрабатывалась четыре долгих года, шум вокруг нее стоял нешуточный. Задолго до релиза общественность кормили нереально красивыми скриншотами, к озвучке персонажей пригласили голливудских звезд вроде Майкла Мэдсена и Микки Рурка, а рекламные ролики для игры снимали сами Ридли и Тони Скотт. Собственно, выход **Driver3r** можно сравнить с ушатом холодной воды. Тут было плохо все, кроме сюжета и роликов. Геймплей представлял собой зубодробительной сложности действие, управление вызвало истерику, а графика отпугивала жуткими глюками. Казалось бы, после такого оглушительного провала на серии **Driver** можно ставить крест — однако вышел **Driver: Parallel Lines** и оказалось, что еще не все потеряно.

появится «Магнум», «Беретта», штурмовые винтовки и даже гранатомет. Боеприпасы к оружию тоже приобретаются в гараже, а перед выездом на очередное за-

дание рекомендуется приобрести как можно больше патронов.

Оригинальный **Driver: Parallel Lines**, если вы вдруг не знали, вышел больше года назад на PS2 и Xbox, и уже тогда графика, мягко говоря, восторгом не вызвала. Портируя игру на ПК, разработчики подплатили картинку, добавили поддержку спецэффектов, но результат все равно как-то не впечатляет. В игре вас ждет корявая анимация, бутафорские персонажи и убогая протекторика. И тут, как ни странно, на помощь вновь приходит нереальная динамика, благодаря которой просто не обращаешь внимания на технологическую убогость. Когда мчишься по узким улицам, пытаешься оторваться от пяти полицейских машин, или когда на экране происходит яростная перестрелка, уже

как-то все равно, сколько в машине полигонов. Правда, в «пешком» миссиях, когда действие обретает неуместную неспешность, убогая графика сильно режет глаз. Благо случается такое нечасто.

■ ■ ■

Reflections Interactive удивительно образом реанимировали чуждое было не погибший сериал. Несмотря на глобальный провал по части графики, **Driver: Parallel Lines** берет динамичным геймплеем, крепкой режиссурой и густой атмосферой. Конечно, эта игра, что называется, на один раз и в ней нет бесконечной реиграбельности **GTA: San Andreas**, но зато и ощущение от этого одного раза сравним с просмотром очень качественного и интересного фильма. ■



Чтобы остановить удирающую жертву, иногда достаточно просто расстрелять колеса автомобиля.

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неожиданно бодрое продолжение казалось бы умершего сериала. Несмотря на массу технических огрехов, **Driver: Parallel Lines** успешно вытесняет ядерной мощью тайтлов, не представляющих атмосферы и правильно поданный сюжет.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- **Издатель** 1С
- **Разработчик** Апейрон
- **Платформа**
 - Бригада Е5: Новел
 - альтис
 - UFO: Aftermath
 - Jagged Alliance 2
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Количество дисков** Один DVD
- **Сайт игры** <http://762.games.1c.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, GeForce FX 5200/
Radeon 9600 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,6 ГГц, 1 Гб, GeForce FX 6600/
Radeon x800 128 Мб



захватывая города и отстреливая врагов) нет. Минут десять «тыкайный носом», и вот она, сюжетная линия! Сразу же выйти на него нельзя — не получается — местные «чишки» намекают, что знают, где может находиться Факиров, но сообщать точные координаты не торопятся. Извольте выполнить десяток другой заданий, по пути встав на сторону партизан или правительства, — тогда, может, чего-нибудь и получится. Играть в целом увлекательно — миссии разнообразные, продуманные, излучающей сложностью не страдают. Как ни странно, помимо боев при-

Андрей Александров

7.62

В свое время, рецензируя «Бригаду Е5», мы пришли к очень простому выводу: питейскому «Апейрону» нужно делать свою игру, не обываясь «Новым альфонсом», намекая тем самым на Jagged Alliance. Не знаем, читали ли в «Апейроне» тот номер или оно само так получилось, но налицо очень приятный факт: 7.62, новый проект компании, выглядит вполне самостоительно, не пытаясь кого-нибудь «повторить» или «позаимствовать» у кого-нибудь опыт.

Вора звали Ипполит!

Самое интересное, что на первый взгляд 7.62 является всего лишь продолжением «Бригады Е5». Доработанным, с новым сюжетом и улучшенной графикой. Но стоит начать играть, как понимаешь — все по-другому. Дело, в первую очередь, в подходе к сюжету. Если «Бригада» заманивалась на масштаб, который она была не в состоянии переварить (для выполнения цели там регулярно требовалось захватить как мини-

мум полстраны), то здесь все сделано скромнее, но симпатичнее. Действие на этот раз происходит в Альегри — очередной выдуманной стране, расположенной в Латинской Америке, на самых задворках цивилизации. У власти находится злобный диктатор, который едва удерживает ситуацию в своих руках: жители еще помнят ужасные расправы, прокатившиеся по стране несколько лет назад, армия не может справиться с расцветающим бандитизмом, не говоря уже о притаившихся в лесах партизанах, которые, конечно же, готовят очередную революцию. Территория Альегри поделена на две части: в центре находится несколько относительно благополучных городов, которые отделены от «большой земли» утыканным болотами санитарным кордоном.

В этом живописном месте решают скрыться Ипполит Факиров (вот так имя!): хитрый мужчина, прихитивший с собой серьезную сумму денег, принадлежащую не менее серьезным мужчинам. Ловить Ипполитушку отправляют нас.

Система создания персонажа стала заметно проще по сравнению с теми же Jagged Alliance 2 и «Бригадой Е5». Никакого долгого перетягивания ползунков настроек и «психологического тестирования», после которого герою выдаются некие уникальные особенности, здесь нет. В наличии лишь небольшой ассортимент персонажей. Их основные характеристики (сила, ловкость и т.п.) прописаны заранее, а вот навыки (точность стрельбы, умение пользоваться тяжелым оружием) можно настроить так, как вздумается.

Погона за Факировым увлекает с первых же минут — настолько сильным, детальным и интересным (по меркам тактических игр, разумеется) оказывается сюжет. Главный герой прибывает в Альегри с небольшой суммой денег, пистолетом и фотографией разыскиваемого — вот и думай, что тут можно поделывать. «Свободного полета» (как, например, в Jagged Alliance 2, где можно было целыми днями шататься по карте страны, без особой цели



Когда тебя накрыли плотным огнем прямо посреди улицы, спасти может только «последний аргумент» — граната.



Выглядит эффектно. Но, к сожалению, на регулярные войска такой внешний вид впечатление не производит — умирать без боя почему-то не хотим.



Узнаете? Эта женщина взидала на нас со всех рекламных плакатов 7.62.



Интерфейс по сравнению с «Бригадой Е5» был переделан почти с нуля. Впрочем, разобраться в нем, как и прежде, сложно.

существует огромное количество бедности и болтовни — иногда табельное оружие, что называется, начинают скупать в кобуры. Впрочем, для любителей хардкора есть возможность пройти игру и третьим, самым изощренным способом — за самого себя. В этом случае, уж поверьте, перестрелять придется чуть ли не половину страны.

Не обошлось и без дополнительных квестов. Зарубежная спецслужба желает спасти свои документы, некий богатей жаждет мести за смерть брата, и так далее и тому подобное — такое впечатление, что все в Альгейре только и ждали нашего прихода, чтобы решить свои проблемы. Впрочем, не думайте, что прямо с начала игры на вас обрушатся сотни заданий — многие из них становятся доступны не сразу, а только с обретением некой репутации в стране.

Один в поле воин

Что интересно, 7.62 уже совсем не «игра про наемников». То есть завалились в бар и прикупили на неделю мужика-с-пушкой, конечно, можно, вот только задачи создания огромной команды бойцов перед нами теперь не стоит — почти всю игру можно обойти силами из двух-трех человек. Кроме того, в 7.62 сравнительно легко кормить огромный отряд: в отличие от Jagged Alliance 2 и «Бригады Е5» здесь нет постоянных источников дохода. Деньги зарабаты-

ваются выполнением квестов и продажей барахла, собранного с трупов убитых врагов. Платят, правда, очень неплохо, но все равно некоторая экономическая нестабильность остается. Поэтому разумнее всего обойтись все той же парой бойцов, часть скопленных денег собрать, а другую потратить на снаряжение.

Несколько напрягает, что единого каталога наемников в 7.62 нет — «посов войну» приходится разыскивать, лазая по самым значимым местам Альгейры. Зато подобная система не дает «сидеть на месте», лениво шатаясь по стране и рассматривая достопримечательности, — постоянный финансовый кризис заставляет стремительно мчаться вперед по сюжетной линии, не забывая и о дополнительных миссиях.

Сам геймплей серьезных изменений не претерпел. На глобальной карте Альгейры игрок вместе со спутниками перемещается между городами, периодически попадая в засады. В «карантинную» зону страны просто так не пойдешь, так что придется искать способ туда проникнуть (их немало). Начав работать на какую-нибудь из сторон, мы достаточно быстро потеряем нейтралитет, и проникновение на правительственный объект, например, неизбежно приведет к перестрелке. Лечится это или хорошей порцией свинца, выпущенной в направлении врагов, или использованием чужой военной формы (которую надо еще где-то добыть) — в ней некото-

рое время можно находиться на вражеской территории.

На карте сектора мы либо выполняем свои «гражданские» дела (общаемся, получаем квесты, торгуем), либо сражаемся. Для боев в 7.62 используется фирменная альпейроновская система Smart Pause Mode: битвы проходят в реальном времени, но в случае любого важного события (к примеру, обнаружения врага) автоматически включается пауза, позволяющая нормально обдумать ситуацию. Несмотря на подобную организацию, игра все равно остается «чутько пошаговой»: каждое действие здесь занимает определенное количество времени, и от того, насколько четко игрок рассчитает это самое время, зависит успех.

Отдельное наслаждение — подмечать, с какой скрупулезностью исполнена 7.62. Такое впечатление, будто в игре учтено абсолютно все, что только возможно. Неожиданно попали под обстрел? Значит, у бойцов доскочил адреналин и некоторое время они будут неравны, действуя менее эффективно. Сложил приклад у автомата? Получайте пошвышенный темп стрельбы Разложился? Увеличивается точность! Оружие вообще смоделировано просто фантастически: выбирая себе пушку, приходится учитывать и темп стрельбы, и время, которое требуется на подготовку к выстрелу, и убойность, и еще кучу всяких факторов. А кроме того, разные типы патронов и огромное

количество разнообразной боевки — прицелы, штык-ножи, подствольные гранатометы и т. п.

Единственное, что расстраивает, — это графика. Несмотря на громкогласные заявления о том, что кавчук, мол, переписан с нуля и движок, мол, переписан с нуля и каждый картинка на этот раз уделялось беспрецедентное внимание, выглядит игра очень посредственно — лучше, конечно, чем «Бригада Е5», но при этом хуже, чем доступная «Операция Silent Storm». Нет полноценной, аккуратно прорисовываемой разрушимости — разнести можно только некоторые объекты на карте. Зато неожиданно порадовала музыка. Почти все треки получились приятными и запоминающимися. А вот на озвучке явно сэкономили — игре сильно недостает того, что в английском языке называется ambience sound, то есть звуков окружающей среды, вроде обрывков разговоров, случайного шума, порывов ветра и шелеста листьев.

■ ■ ■

7.62 — правильный калибр. Идеально подходит для всех фанатов тактических игр, которые найдут здесь и сильную боевую систему, и достоверную симуляцию оружия, и много всего того, что желают их восторженные души. Кроме того, это еще и отличная игра для новичков. Порог вхождения невысокий, опустится на нем практически невозможно, так что вперед, переизгаивайте и сражайтесь! ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Удивительная многогранная тактика: отличное проработанная, не очень сложная, разнообразная, да еще и с увлекательным сюжетом. Для того чтобы двигаться дальше, «Альгейру» не хватило только современной картинке и теологии.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- Разработчик: Jellied Productions
- Разработчик: Prox Games
- Издатель в России/полкалитор: Аэлита
- Платформы:
 - X3: Reunion
 - Overstar One
- Мультиплеер: отсутствует
- Сайт игры: www.spaceforce-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Владимир Кириллов

SPACEFORCE

ROGUE UNIVERSE

Делать Elite-образные проекты — все равно что есть сочный персик: вкусно, но о массивную косточку можно и зубы поломать. Некоторое внимание и определенный успех гарантированы изначально, потому как сама механика подобных проектов предполагает все, что нам в играх любо: свободу, обилие ролевых возможностей, обширный мир и прочие радости. С другой стороны, уровень требований к таким играм всегда высок: здесь есть с чем сравнивать. Поэтому те, кто играл в лучшие образцы вольнолюбного жанра (кроме Elite, см. также Star Control 1-3, Freelancer, Privateer и X3: Reunion), будут пристально, а зачастую и предвзято следить за каждым неверным движением разработчиков. Помня об этом, авторы Spaceforce: Rogue Universe основательно подготовились к встрече с ценителями космической вольницы.

Орки в космосе

Прежде всего хорваты из Prox Games придумали огромную эксплозивную вселенную: здесь около 50 систем, где обитают представители 11 рас и группировок. По каждой из них можно получить развернутую справку, открыв специальное меню Civilization. Расы получились интересные, а главное — непохожие друг на друга. Узнаете вы их не только по имени или витиевато закрученному носу (лоб, глаза, подбородок — вариантов масса), но и по голосу, дизайну и архитектуре космических станций, персональным звездолетам и даже по характеру и мировоззрению.

Мир вокруг живет или, по крайней мере, делает вид, что все здесь взаправду: новостной канал постоянно сообщает о каких-то событиях, на станциях меняются цены на те или иные виды товаров, кто-то с кем-то воюет. Право на жизнь получил и иг-

рок: выбрав один из 10 классов (стандартные «солдат», «ученый», «пират» и «торговец» разбавлены «авантюристом», «полисменом», «хакером», «шпионом», «охотником за головами» и «инженером»), вы вольны свободно перемещаться по всем системам, торговать, воевать, добывать полезные минералы из астероидов и выполнять задания. При этом в любой момент можно выйти на связь с выбранным кораблем, попросить его присоединиться к вам (небесплатно, конечно), поделиться грузом, пригласить или, наоборот, умять о прекращении огня. Все это доступно как в свободном режиме (что естественно), так и в режиме кампании. Одним словом, ветераны X3: Reunion определенно почувствуют себя как дома.

Известную директиву о необходимости прожить жизнь так, чтобы потом не было мучительно больно, хорваты явно упустили:

особое внимание здесь уделено системе симуляции, отвечающей за то, чтобы жить в Spaceforce было интересно. Так, Prox Games ввели несколько бонусов и наград, которые выдаются за те или иные достижения. Кроме того, персонаж растет в уровне, получая новые звания — от зеленого новичка до прожженного профи. Но главный стимулятор во всех подобных проектах — возможность апгрейтить свое родное космическое судно, которое по мере набора летных часов превращается в грозного убийцу.

Так вот, для космических машинистов Spaceforce: Rogue Universe — просто праздник какой-то. Каждый звездолет (а они здесь отличаются даже расовой принадлежностью) имеет пухлый набор характеристик — помимо традиционной брони, атаки и емкости энергетического щита, нашлось место для маневренности, грузоподъемности, степени изношенности и еще целого ряда по-



А это, кстати, истребитель союзника. Ему можно давать ряд простых, но вполне эффективных приказов.



В режиме симулятора точный ракетный выстрел — половина успеха.



Гиперпространственные ворота выглядят совершенно гипнотическим образом и регулярно притягивают толпы космических странников.



Архитектура огромных космических станций напоминает монументальные советские сооружения. У автора этих строк именно так выглядела школа.

казателей. От выбора расы или группировки, равно как и от класса, зависит то, какие бонусы вы получите к тем или иным характеристикам. Повышать параметры можно двумя способами: заплатив деньги на станциях или собрав/купив нужное количество минералов. Руда идет на изготовление сменных девайсов, которые тоже повышают различные параметры звездолета. Ну и, конечно, никто не отменял право на покупку новых кораблей и нового оружия (последнее, что интересно, наносит разный урон различным типам брони и щитов).

Кроме всего прочего, судно можно оборудовать различными спецприборами (например, наноботами, восстанавливающими броню во время боя) и системами компьютерного взлома. Наконец, по ходу игры нам позволено собирать части двух могущественных артефактов: один дает в руки убийную силу оружия, второй ускоряет время.

За металл!

Все это счастье выглядит легкодоступным только на бумаге: баланс тут жестко настроен к игроку. Долгое время даже на минимальном уровне сложности победа в бою с двумя-тремя противниками будет вам только снится, поэтому денег катастрофически не хватает. Ведь львиная доля выдаваемых на станциях и щедро оплачиваемых миссий сводится именно к убийству очередной жертвы, которая

в этой игре на вылеты ходит минимум парой. В итоге приходится подрабатывать чернорабочим, отключая/подключая различные спутниковые системы и недоумевая, почему разработчики совершенно забыли о сопровождении торговых кораблей и доставке грузов. Бесконечное «убей-отключи» разбавлено разве что специальными хакерскими заданиями.

Астероиды тоже не спешат расставаться с минералами, а их ассортимент на станциях никогда не бывает полным. Несколько хаотичная система торговли (цены на многие виды товаров постоянно меняются по одним им известным причинам) не позволяет выстроить идеально продуманную торговую политику. Между тем деньги нужны не только на апгрейд, но практически на каждый чих, что вы делаете в игре. В том числе на постоянную закупку минералов и спецприборов, на ремонт и поддержание приемлемого уровня изношенности корабля, даже на быстрый переход между системами по глобальной карте.

Потребляет ресурсы и система дипломатии: изначально расы по-разному относятся к игроку, а корректировать эти отношения можно либо выплатами определенной контрибуции, либо взявшись выполнить одно из многочисленных заданий в пользу той или иной стороны. А за это, опять же, придется раскошелиться. Одним словом, путь наверх здесь долг и тернист.

Прекрасная аркада

А вот летная модель в Rogue Universe проста и где-то даже примитивна. Это, конечно, никак не симулятор — свежий адрес «Завтра война. Фактор К» в этом смысле дает хорватской игре фору размером в одну из многочисленных планет. Достаточно сказать, что ни одному звездолету не знакомо понятие инерции, управление действует минимумом клавиш, а за переключение скорости отвечает колесико мышки. Столкнувшись в воздухе, корабли стыдливо отскакивают друг от друга, вызывая ассоциации с космическим пинболом. Зачем такой аркаде автопилот, реально непонятно.

Не все однозначно и с сюжетом. С одной стороны, история о том, как молодой вундеркинд летной академии разыскивает своих родственников, попутно раскрывая тайну гибели отца и выясняя, сколь многогранным может быть предательство, в меру увлекательна. С другой, все это мы видели в массе других подобных проектов — вспоминается, в частности, *Darkstar One*, где тема «отцы и дети как движущая сила космической саги» тоже была одной из ключевых. Истории не хватает эффектной подачи (здесь очень мало роликов) и интересных заданий — и это уже хуже.

В любом случае, в *Spacforce* хочется жить — не в последнюю очередь благодаря окружающий

красоте. Графика заставляет вспомнить об X3: Reunion, который с недавних пор считается эталоном прекрасного в безвоздушном пространстве. Здесь же — не менее шикарные спецэффекты (одни вороны аномалий и разваливающиеся на части оппоненты чего стоят), красивые и интересные по дизайну модели кораблей, восхитительные астероиды и планеты. Ну и космос вполне убедительный.

Со звуком тоже все получилось: голоса у представителей разных рас чрезвычайно харизматичные и запоминающиеся, а музыка отличается мелодичностью и какими-то очень космическими аранжировками.



Spacforce: Rogue Universe, конечно, трудно назвать убийцей X3: Reunion. Симуляция живого космоса все же не дотягивает до сияющих вершин (мир тут менее насыщенный и разнообразный), среди игровых возможностей отсутствует право приобретать заводы и фабрики, слабая летная модель и торговля. Зато подробная система апгрейда корабля, сильная ролевая основа, комфортное управление, обилие миссий и оригинальная дипломатия позволяют утверждать, что мы получили один из самых увлекательных, динамичных и масштабных симуляторов волевого наемника. В условиях острой космической недостаточности большего и не просим. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Примитивная летная модель и незначительный сюжет не должны обманывать: перед вами огромный открытый мир, в котором каждый найдет чем заняться.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



HOSPITAL TYCOON

Илья Янович

Как только вялый для игровой индустрии год за номером 2006 уступил куда более многообещающему году за номером 2007, внутримышечные механизмы определено заработали по-другому. Вышел S.T.A.L.K.E.R., Halo 2 переехал на PC, аддон к Oblivion оказался юмористическим, а пребывающие в глубокой спячке компании, словно по команде, ринулись в бой. SEGA рапортует о все новых и новых проектах (см. первый взгляд на SEGA Rally в соответствующем разделе), Capcom прогнала богопротивную студию Sourceenx и теперь сама портирует свои игры на ПК, Blizzard анонсировала Warcraft 2...

Или вот Hospital Tycoon — второй после Colin McRae DIRT локомотив гигантского Codemasters-движения. Проект, выполненный в тайкун-жанре, от которого в последнее время хорошо ждать не приходится, неожиданно оказался хорошей игрой.

Особенности национальной медицины

Надо, впрочем, заметить, что новшества (о них ниже) Hospital Tycoon содержатся отнюдь не в игровой механике. Тут как раз все традиционно. Более того помимо геймплея Big Red Software аккуратно заимствуют саундтрек, юмор и вообще практически все зачатки у Theme Hospital, великого шедевра Bullfrog. Такой вот «плагиат» видится нам скорее плюсом — придуманная Питером Молинье схема идеально работает и по сей день.

Итак, игроку выдается на руки помещение, которое, пользуясь классическими методами, необходимо превратить в преуспевающее лечебное заведение. За максимально короткий срок нужно обеспечить в больнице все условия для излечения как можно большего количества болезней.

Во-первых, для этого нужен персонал. Все работники делятся на четыре группы: секретарши, уборщицы, врачи и медсестры.

ры. Врачи же, в свою очередь, тоже бывают разные: хирурги, психиатры, ну и так далее.

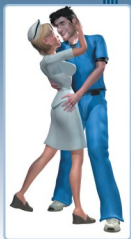
Во-вторых, необходимы кабинеты. В Hospital Tycoon запрещено самому задавать размеры комнат, зато отсутствуют ограничения на строительство аппаратов для лечения разных болезней в одном кабинете. Путь каждого посетителя, пришедшего к вам на лечение, выглядит примерно так. Сначала он проходит регистрацию и базовый осмотр. Получив диагноз, клиент направляется к соответствующему кабинету, сидит минут десять в очереди, проходит курс лечения и, счастливый, отправляется домой. Если же вы не в состоянии вылечить бедолагу (например, нет квалифицированного врача и/или нужного прибора), нужно быстро это исправить, иначе болезные будут падать на холодный кафельный пол прямо у вас в клинике.

Также есть кое-какие элементы приключений из The Movies (снова привет Молинье!). Ваша больница оценивается по целому

- Назвать
 - Codemasters
 - Разработчики
 - Big Red Software
 - Издатель в России/американский
 - Бука
 - Платформа
 - Theme Hospital
 - Серия RollerCoaster Tycoon
 - Серия EH
 - Мультиплеер
 - Оценки
 - Количество дисков
 - Цена CD
 - Сайт игры
- www.codemasters.com/hospitaltycoon

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,0 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



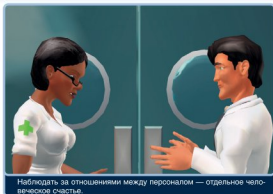
ряду показателей: удобство, красота и прочий фэн-шуй. На них тоже влияет множество обстоятельств — от правильности расстановки сидений у кабинетов до количества автоматов с газировкой и урн. Поэтому, как только возводится новый кабинет, во-



Знакомьтесь, перед вами женщина-мумия!



Чтение периодики традиционно поднимает больным настроение.



Наблюдать за отношениями между персоналом — отдельное человеческое счастье.

круг него сразу же необходимо расставить все, что поможет больному скоротать время в ожидании своей очереди — стулья и столики, закуски, стойки с журналами и аркадные автоматы.

Все характеристики подсчитываются, и по результатам выводится общая оценка вашей больницы по пятибалльной шкале. Рейтингу напрямую влияет на количество посетителей. Понизить его может все что угодно — от некомпетентности врачей до отсутствия дорогостоящих аппаратов для лечения. Например, если в январе все болеют раздутыми гольфами, а у вас в больнице вылечить его невозможно, не ждите нальва посетителей (а значит, и прибыли).

Отдельной строкой хочется отметить интерфейс. Он представляет собой удачную смесь из **The Sims** и всех остальных экономических стратегий. Строительство и расстановка объектов производится по стандартной схеме: соответствующие кнопки находятся в нижней части экрана. От **The Sims** же игра досталась следующая деталь: своим своим подчиненным можно непосредственно отдавать приказы, которые мгновенно переносятся в «очередь задач», где отображен набор и очередность запланированных персонажей действий. Удобно — слов нет.

В сумме все это вызывает у поклонника подобных игр (и не только) искренний восторг. Удивительно, но заросшая плесенью формула действительно работает так, как и десятки лет назад. За все долгие часы игры у вас ни разу не возникает мысли о том, что, мол: «Здесь надо было по-

менять это вот на вот это вот или «А эту комнату надо было вообще убрать — давно устарела». **Hospital Tycoon** — очень правильная, математически и эмоционально выверенная игра.

Смотрите в следующей серии!

Ну а теперь про обещанные новшества. Дело в том, что, помимо свободного режима (то есть «песочницы») в игре имеется и полноценная сюжетная кампания. Обычно в подобных играх за ней скрывается десяток миссий, где вас за ручку тянут по всем достопримечательностям игры. Эдакий большой туториал.

В **Hospital Tycoon** все иначе. Месяц назад мы писали о том, что разработчики собираются прикрутить к игре полноценный сюжет. Там же обещалась некая эпизодическая система, посредством которой этот самый сюжет будет подаваться. Мы тогда предположили, что, по всей видимости, нам будут продавать по одному сезону в коробке.

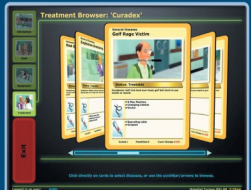
На деле все сезонно (по четыре эпизода в каждом) уже имеются в игре. Один эпизод — это такая театральная постановка с определенным набором персонажей, которые по ходу пьесы всецело взаимодействуют друг с другом. От сезона к сезону персонажи и ситуации, конечно же, стремительно меняются.

Так вот, это, без дураков, революционное нововведение. Авторы очень изрядно решили главную проблему всех тайкунов за всю многолетнюю историю их развития — неизбежно подступающую скуку. Выглядит все это

Диагноз

Болезни, с которыми к вам приходят пациенты, как и обещалось, совершенно не имеют реальных аналогов в жизни и вызывают приступы дикого хохота у любого игрока. Среди прочих имеются: отмененные нами в прошлом номере чихание взрывчаточным веществом (выглядит именно так, как и должна выглядеть болезнь с таким названием,

спешите насладиться!), мумификация, «плохие» газы и какая-то хворь под названием «жертва гольфа», суть которой заключается в том, что у бедолаги в глазу застревает шарик для гольфа, а клюшка обматывается вокруг шеи морским узлом. Список этот, разумеется, далеко не полный, так что лучше купите игру и посмотрите сами.



На этом экране отображаются все изученные заболевания.

примерно так: вы выполняете сюжетные поручения, обустроиваете больницу и занимаетесь привычной экономикой, как вдруг игра демонстрирует, скажем, новый случай из любовных отношений вашего врача и медсестры. И так всю дорогу. Пользуясь случаем, передаем привет сериалу «Скорая помощь» и Джорджу Клуни лично.



А вот опасения насчет графики, высказанные нами в прошлом номере, практически полностью подтвердились. При этом со стилем у **Hospital Tycoon** все в порядке: безликие, казалось бы, скрипты в движении заработали как надо. Но битву технологичности программисты Big Red Software ожидаемо проиграли. Если не учитывать приятные отвлечения, то картинку легко можно спутать с представителями жанра двух-трехлетней давности.

Малополигональные персонажи (которых и рядом с коллегами из **The Sims 2** поставить трудно) умудряются, ко всему прочему, проваливаться в пол (редко, но бывает), терять текстуры и вообще вести себя как обитатели альфа-версии. Ждем патчи.

Зато у нас хорошие новости для обладателей слабых компьютеров — игра предъявляет к вашему PC крайне щадящие системные требования и преспокойно выдает 30 кадров в секунду даже на компьютере, параметры которого ниже минимальной (!) конфигурации.

И вообще, знаете, ну ее, эту графику. Всем, кто желает протестировать свою 500-долларовую видеокарту, приглашаем в **DIRT**. А нам, простым людям, оставьте наши дикое развлечение. Все-таки **Hospital Tycoon** — лучшее, что случилось в жанре со времен **RollerCoaster Tycoon 3**. Когда еще такой праздник спустится на нашу улицу — неизвестно. Так что ловите момент. ■

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Hospital Tycoon неожиданно достиг даже самых именитых конкурентов и теперь несомненно выглядит на фоне самого **Theme Hospital**. Это все так же смешно и все так же интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА
★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

Пока все просвещенное человечество гадает, убьет ли **Джоан Ролинг** Гарри Поттера в седьмой книге, с полагающимся размахом стартовал уже пятый фильм о юном волшебнике — «Гарри Поттер и Орден Феникса». А вместе с ним — традиционная уже игра с соответствующим названием. Отысков из полнометражного первоисточника тут, как водится, нет, так что за хитросплетениями сюжета приходится следить, просматривая жуповатые ролики на дисках. Впрочем, поклонники **Даниэла Рэдклиффа** (Гарри Поттер), **Эммы Уотсон** (Гермиона Грейнджер), **Руперта Гринта** (Рон Уизли) и других звезд кинополюса в накладе не останутся — все персонажи в игре озвучены актерами, сыгравшими в фильме.

Одним из главных достоинств серии книг о Гарри Поттере является взросление ее персонажей. От романа к роману персонажи, атмосфера и настроение меняются драматическим образом. Если первая часть — «Гарри

Поттер и философский камень» — была виртуозно исполненной сказкой про обычного мальчика в необычном мире, то «Орден Феникса» наполнен мрачной и зловещей атмосферой. Сам Гарри, вступив в пубертатный период и столкнувшись с убийцей собственных родителей, к лютости становится мстительным, нервным и где-то даже злобным. В игре, к сожалению, от драмы не осталось и следа, но это уже не платформа для дошколлит, каким была **Harry Potter and the Sorcerer's Stone**, а вполне серьезное приключение.

Разработчики отошли от концепции разделения на уровни, где надо истреблять десятки врагов, и целиком воссоздали легендарный Хогвартс. Причем все локации не только взяты из фильма, но и перенесены из книги. Присутствуют также хижина Хagrida, Запретный лес и советский. Практически все уровни удивительно точно соответствуют книжному прототипу — кругом развешаны живые картины,

лестницы постоянно перемещаются, а чтобы открыть секретные проходы, приходится искать слова-пароли.

Те, кто знаком с литературным первоисточником, знают, что на протяжении всей истории Гарри активно готовился к экзаменам, доказывая всем, что Воланде-Морт возродился и с пугающим упорством изыскивал способы пообщаться со своим крестным отцом Сириусом. Боевых столкновений у Поттера было ровно два на всю книгу: в самом начале, когда юный волшебник бился с дementорами, и под занавес, когда Гарри схватился с пожирателями смерти. Справедливо рассудив, что из такого материала веселой игры не получится, EA превратили Поттера в натурального гастарбайтера: наш юный друг носится по школе как ошпаренный, ремонтируя разбитые вазы, уничтожая многочисленную паутина, натирая полы, убирая опавшую листву и развешивая картины. За благие деяния игрока награждают оферами, на которые можно приобретать бонусы.

Труд на благо общества осуществляется с помощью волшебной палочки.



Творить заклинания легко и просто: дернули мышку в одну сторону — во врага летит фэйрбол, дернули в другую — защитились от магической атаки.



Такое ощущение, что по Хогвартсу Майкл прошел. Кругом все разбито, картины валяются на полу, а Гарри все это нужно чинить.

- Картина Electronic Arts
- Разработчик Electronic Arts UK
- Платформа Серия Harry Potter
- Музыкальный Отсутствует
- Количество дисков Один DVD
- Сайт игры www.harrypotterandtheorderofthephoenix.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.6 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

шебной палочки. Елозя мышкой по столу, вы творите разнообразные заклинания, благодаря которым швабры могут полететь, разбитые статуи чудесным образом восстанавливаются, в потухших факелах зажигаются огни.

Существует и ряд сюжетных миссий. Их немного, и они довольно нудные. Например, лямкунюю долю времени придется собирать разбросанные по всему Хогвартсу учеников, чтобы спасти их из них — «Отряд Дамблдо-ра». Сражений почти нет, так что все свободное время Гарри наметывает километры по школе, починяя примуса. Если станет скучно — можно развлечься, сыграв в мини-игры.

С графикой не задалось. Если персонажи нарисованы неплохо, то их анимация заставляет рыдать. Долго смотреть на то, как Гарри Поттер враскоряку лезет по водосточной трубе, совершает мажон вокруг стен Хогвартса или машет волшебной палочкой, смогут только сильные духом люди. А вот дизайнеры показали высший пилотаж. Все эти живые статуи, говорящие доспехи и летающие привидения создают очень плотную волшебную атмосферу.

■ ■ ■

Несмотря на внушительный список обоснованных претензий, в целом игра получилась неплохим приложением к билету. Атмосфера тщательно соблюдена, возможность творить волшебство на месте. Жаль только, геймплей не взрослеет вместе с книгами и, что в данном случае важнее, игроками. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Книги о Поттере взрослеют вместе со своей аудиторией, а вот игры не то чтобы сильно развиваются. Order of the Phoenix работает исключительно на мастерстве дизайнеров EA.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

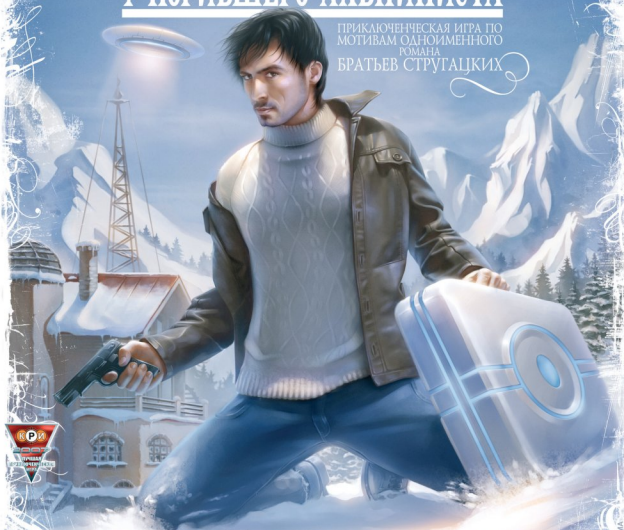
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

КВЕСТ

Акелла

о т е л ь У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Инспектор полиции прибывает в ослепленный горный рай, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно случившаяся заминка парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Похоронки падают на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.

РЕКЛАМА


www.akella.com


ХИТ ZONA

М.бигео Настройка!

Романы продаются в магазинах фирм "ООО", "М.Видео", "Желтый" и "Настройка"

Все авторские издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тел. поддержки: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdgame.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-34, info@sdgame.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@sdgame.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 206-35-42, akella@sdgame.ru; Новосибирск, (383) 227-34-64, akella@sdgame.ru;
Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@sdgame.ru; www.mylitbridge.com;
Предоставитель на Украине "Муллитридж" - www.mylitbridge.com



Физнагл ООО "Холлс Наматогор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.



Акелла

RATATOUILLE



В июне случилась премьера **Ratatouille** — второго после «Тачек» мультфильма Pixar, произведенного во чреве Disney. И вы не хуже нас знаете, что это означает. Одноименную игру разработали умельцы из **Heavy Iron Studios** — те, что одни из первых поставили на поток производство качественных тематических аркад (см. их интерактивную версию **The Incredibles**) и с тех пор верой и правдой служат **TNO**.

Почти все интерактивные приложения к мультфильмам делают сегодня по единому рецепту: узнаваемые персонажи плюс нехитрая аркада, добрая порция доброй дозы мини-игр и всеполюбящим духом собирательства. Пропорции могут меняться, но общая тенденция остается. **Ratatouille** в этом смысле не исключение. Почва для аркадных забав здесь самая благая — мультфильм, напоминаем, повествует о крысе, которая мечтает стать шеф-поваром, для чего вступает в сговор с поваренком-неудачником и творит его руками кулинарные шедевры.

Однако весь процесс кулинарии уместился ровно в одну мини-игру. Большую часть времени нам предстоит совершать диверсии пополам с акробати-

ческими этюдами — набрать яблочных орызков, разломать мышеловку, украсть мусорное ведро и прочие крысиные будни. Для этого придется раскачиваться на перекладинах, много бегать, прыгать, а порой заниматься импровизированным бобслеем и греблей.

В полосу препятствий очень органично вписаны мини-игры. В основном это традиционные забавы вроде «нажми кнопку в нужный момент». Причем это геймдизайнерское решение применено ко множеству ситуаций: мы можем готовить очередное блюдо, заниматься саботажом электропроводов или при помощи языка жестов помогать товарищам спрятаться от злобной собаки — везде одно и то же.

По мере прохождения уровней необходимо собирать тонны различного хлама: от яблочных орызков до мигающих звездочек. Они, конечно, конвертируются в очки, на которые, в свою очередь, можно приобретать привлекательный набор фаната: ролики, конст-арт и прочую сущую, оставшуюся после фильма. Все это мы уже видели сотни раз, за исключением одного нюанса: здесь за дополнительные очки открываются также многопользовательские режимы (например,

та же гребля), где можно играть вдвоем с одной клавиатуры.

Однако чем **Ratatouille** действительно смог приятно нас удивить, так это отсылками к отдельным шедеврам игровой индустрии. К примеру, моменты, когда нас заставляют очумело скакать по перекладинам или балансировать на столбах, удивительным образом напоминают... **Prince of Persia** (ну или похождения Лары Крофт)! А уж когда нужно прокрасться мимо врага, прикрываясь картонной коробкой, на ум живо приходит **Metal Gear Solid**. Конечно, все это перемешивание целевая аудитория вряд ли оценит, но образованные игроки будут приятно.



Ну и немного протокольных претензий. Чуть выше мы уже упоминали, что игры по лицензиям словно бы делаются по единому шаблону. Так вот, то же самое относится к недостаткам. Графика в **Ratatouille** оказалась ожидаемо ужасной, поскольку проект вышел и на консолях предыдущего поколения. Удалось разве что модели главных героев — все остальное вызывает устойчивое желание зажмурить

- Издатель: TNO
- Разработчик: Heavy Iron Studios
- Издатель в России: Полиглот
- Новинка: нет
- Сайт: www.snoob.ru/ratz
- Сайт игры: www.ratatouillevideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
желательно:
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

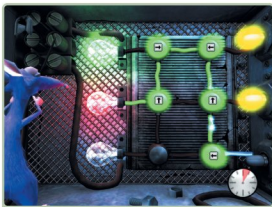
глаза, лишь бы не видеть этих кособочких чудовищ.

Однако тут неожиданно выручает музыка — она позимствована прямоком из фильма и звучит просто отлично. Жизнерадостные мелодии **Майкла Джакино** (среди прочего — композитор сериала **Lost** и сериала **Medal of Honor**) иногда помогают забыть о страховодной графике.

Итак, еще один мультфильм, еще одна игра. О **Ratatouille** нельзя сказать ничего однозначно плохого или хорошего — это крепкий продукт, который не стыдно порекомендовать детям и который может продлить удовольствие от оригинала, да и вообще хорошо справляется со своими развлекательными обязанностями. Большого и не ждали. ■



Кто бы мог подумать, что Снейка будет цитировать в компьютерной игре про крысу-повара!



Процесс становления кулинара-грызуна включает также разгадывание логических головоломок.

РЕЙТИНГОВЫЙ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Добротная игра по лицензии, снабженная к тому же гарой безызыскных находок.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Очень скоро...



© 2007 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Запросы авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Диск" (russiandisk.ru). По вопросам деловых связей обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru, Компания "Бука", 175230, Москва, Кошарское шоссе, 1 (кварт. 2)

THQ

Juice
games

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



MONSTER MADNESS

BATTLE FOR SUBURBIA



Прямой массаж спинного мозга — древнейшая из функций компьютерных игр. Для этого выделен специальный жанр top-down шутеров, где вы без лишних отвлечек маневров уничтожаете тонны, тысячи и миллионы противников. Современные электронные развлечения предлагают несколько препаратов на выбор. Первый способ снять стресс — сканать условно-бесплатную игру **Crimsonland** (или любой другой ее аналог) и наслаждаться ненавязчивым, нетребовательным и крайне увлекательным процессом уничтожения монстров. Второй вариант называется **Monster Madness: Battle for Suburbia**, и предложенный им путь к релаксации куда более терпест.

Трудности начинаются там, где вы их не ждали: в первой же миссии игра заботливо объяснит игроку: «для того чтобы персонаж двигался, следует повернуть левый стик». Не слишком искушенный человек, должно быть, исследует свою клавиатуру и мышку на предмет стика и, не найдя его, вероят-

но, решит, что это деталь какого-то чужеродного устройства. Игра охотно подтвердит эту догадку иллюстрацией геймплея для Xbox 360 и недвусмысленно наметит таким образом, что с другими действиями возникнут проблемы.

С клавиатурой все тоже, мягко говоря, не гладко. Прицеливаться очень неудобно, потому что камера плохо слушается игрока и двигается только по горизонтали. К тому же игра периодически зависает и сбивает (самая распространенная ошибка — маркер, указывающий на уже выполненную цель). Любый уставший человек, скорее всего, удалит **Monster Madness** и поищет способ расслабиться по-другому. Остальным нужно запастись терпением и патчами.

Если вы проредерите через ошибки, тормоза и чужеродное управление, то вам откроется удивительное. Те, кто застал времена картриджей, наверняка заметят сходство с **Zombies Ate My Neighbors**. Как и консольный хит, **Monster Madness** рассказывает душеспасительную историю

подростков, которые борются с толпами нечисти, захлестнувшими их родной город. Местная компания — «ботаники» Зак, состоящий во всех фран-клубах сериала **Star Trip** (то есть, конечно, **Star Trek**), готичная девица Кэри, втайне посещающая сайт мальчиковой группы, местный хулиган Энди, вооруженный вантузом, и оборотничья предводительница больницы Дженифер с огромным бюстом, заключенным в розовый топ.

Замечательный юмор — лучшее, что есть в этой игре. Комические заставки, преувеличенные уловки, изобилуют незамысловатыми шутками, а персонажи регулярно сопровождают все происходящее забавными комментариями.

Сам процесс уничтожения монстров выполнен на вполне пристойном уровне. Классическая формула «стреляй во все, что движется, и в то, что не движется» тоже на всякий случай была дополнена несколькими оригинальными находками.

По всему уровню разбросаны различные предметы металлолома (трубы, гвозди и прочее), из которых в передвижном магазине старого байкера Ларри можно сделать новое оружие или усовершенствовать старое. Например, смастерить из сточной трубы шотган или переоборудовать мобильный телефон в тесла-пушку.



Главное отличие от всех прочих top-down шутеров в том, что все это можно разрушить.

- Издатель: SouthPeak Interactive
- Разработчик: Artificial Studios
- Интернет-Software & Graphics
- Издатель в России: mskanalstap
- Ассистент
- Платформы: Windows
- Сериал: Alien Shooter
- Geometry Wars: Retro Evolved
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Коллекционные диски
- Ориг. DVD
- Сайт игры: www.monster-madness.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Монстры — еще одна игровая достопримечательность. Обычные зомби, толстые зомби, зомби, умеющие кидать предметы, злобные клоуны, оборотни, шагающие роботы... У каждого есть какая-то особенность, поэтому воевать с ними довольно занятно.

Ну и физика (**Artificial Studios** — это как-никак создатели **CellFactor: Revolution**). Уровни буквально ломятся от всевозможных интерактивных предметов, каждый из которых можно взять и использовать как оружие ближнего боя. На физике также завязано несколько квестов (например, забросить баскетбольные мячи в корзину, попутно отстреливаясь от толп монстров).



Порой игра обдает игрока совершенно запредельным драйвом. Когда от взрыва ракеты из десятка убитых тварей вылетают светящиеся бонусы, ударная волна попутно сбивает груды кирпичей и все вместе они разлетаются в стороны по законам физики от AGEIA, **Monster Madness** кажется тем самым новым словом в жанре, которое должен был сказать физический движок. К сожалению, неудобное управление и изобилие программного брака сильно портят впечатление. Как средство для снятия стресса **Monster Madness** не состоялась, но повеселиться с ней все-таки удастся.



Слишком высоко подвешенная камера испортила всю прелесть кооператива.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Забавно, технологично и очень неудобно. Но чтобы стрелять по толпе монстров, особенно целиться и не нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ГРАФИКА 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 1.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Акелла

RPG

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



РЕКЛАМА

КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Уникальная система ролей
- Интересные тексты и диалоги
- Более 100 видов оружия и брони



ХИТ ZONA

М.видео Настройка

© 2007 ООО "Акелла". © 2007 "Butut", hard-binding games
 Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран Восточной Европы защищены. Неправильное копирование преследуется.
 Тираж: 1000 экз. Поддержка: 800-30-4012. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sobornik.ru
 Оптовая продажа: Москва, 495-363-66-74, info@akella.com; Санкт-Петербург, 812-252-49-65, akella@akella.com; Ростов-на-Дону, 863-290-78-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, 383-227-76-64, akellanov@akella.com; Екатеринбург, 343-297-34-42, akellayek@akella.ru; Челябинск, 351-261-14-42, akellachel@akella.ru

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
 Филиал ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д.37, телефакс: (812) 252-43-63.



Акелла

Различные продукты в магазинах: "COLOS", "М.Видео", "Жиганов" и "Настройка"



ВЕРДИКТ

Илья Янович

E-MAIL: RUBEKIN.RS@GAMEMANIA.RU

ЖАНР Игровой The Guild 2

THE GUILD 2

PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS



В конце прошлого года состоялся один очень важный для определенной группы единомышленников релиз — на свет появился **The Guild 2**, сиквел без пяти минут культовой **Europe 1400: The Guild**. Это был предельно увлекательный симулятор жизни и деятельности средневекового бизнесмена, снабженный элементами экономики, политики и удачными заимствованиями из репертуара **The Sims**. Здесь было, кажется, все: интриги, фиктивные браки, предательства, союзы и даже поножовщина в особо критических ситуациях (подробный разбор **The Guild 2** см. в «Игромании» №11'2006). Плюс, нельзя не отметить довольно симпатичную картинку и какую-то особенную, сказочную атмосферу.

Проще говоря, все было просто прекрасно, если бы не одно «но»: с игрой произошла очень нехорошая, но в чем-то даже поучительная история — в этот симулятор средневекового быта, при всех его очевидных достоинствах, было совершенно невозможно играть. Детище немецкой студии **AHEAD** вело себя крайне вызывающе: игра систематически зависала, вылетала в Windows, тормозила и оббила, а

также без вашего ведома перезагружала компьютер и разве что не форматировала винчестер. В общем, если бы разработчики исправились до релиза (пачки спасали ситуацию лишь отчасти) и перекроили совершенно немемorable интерфейс, все определенно сложилось бы по-другому. **The Guild 2** получила бы из наших рук полновесные девять баллов вместе с «Выбором редакции» в придичу и попала бы в наш список «12 игр, в которые стоит поиграть». Но не сложилось.

От аннотированного вскоре аддона **Pirates of the European Seas** ожидалось именно того, чего в таких случаях и принято ждать от дополнения: парочки свежих профессий и пригоршни новых зданий. Так вот, обычная, казалось бы, добавка уникальна как раз тем, что всего этого в ней, по большому счету, нет!

Дело в том, что все мизерные нововведения (о которых ниже) не представляют тут никакого интереса — дополнение ценно в первую очередь тем, что оно, по сути, представляет собой оригинальный **The Guild 2**, лишённый всего того, что так мешало нам полгода назад называть его термоядерным хитом.

Во-первых (и это самое главное), игра больше не напоминает сырую альфа-версию, по недоразумению ушедшую в печать. За пятнадцать часов, проведенных в обнимку с аддоном, мы не заметили ни вылетов, которые так мешали Александру Кузьменко охмурять средневековых дед, ни хронических зависаний, ни исчезающих текстур, ни прочих неприятных артефактов.

Во-вторых, были обнаружены кое-какие нововведения. Например, три новых профессии: пират, рыбак и врач. С последним все понятно — строим лазарет, зовем посетителей и при помощи различных склинов с жидкостями лечим больных, пополняя тем самым семейный бюджет. С рыбачкой немножко сложнее — для ловли рыбы нужна как минимум одна лодка (лучше, конечно, несколько), и, естественно, дождь. Улов можно использовать для собственных нужд, а можно просто продать на рынке. А вот если хочется настоящих пиратских приключений, то лучше обратиться к какому-нибудь тематическому развлечению вроде **Sea Meider's Pirates!** или отечественных «Корсаров» — жизнь местного флибустьера скучна и полностью лишена романтики.



Плюс ко всему, в игре была обнаружена полноценная кам-

- Издатель: **JoWooD**
- Разработчик: **AHEAD Studios**
- Издатель в России/телекатель: **МГТ**
- ГФИ: **Руссофт-М**
- Платформы: **Серия The Guild, Серия The Sims**
- Мультиплеер: **Интернет**
- Локальная сеть: **Один DVD**
- Сайт игры: www.theguild2.com/addon/index_en.php?lang=en

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

пания (ее планировалось сделать еще в оригинале, но отчего-то не сложилось) с более-менее вменяемым сюжетом. Впрочем, играть в нее все равно не особо интересно — вас постоянно тянут за ручку по сценарию, а в **The Guild 2** все-таки очень важна свобода.

Наконец, в **Pirates of the European Seas** подкорректированы некоторые «мелочи», мешавшие нормально жить: ужасный интерфейс стал чуть-чуть лучше, баланс заметно похорошел, звук практически идеален, а движок больше не требует от вас компьютера за три тысячи долларов. Так что если вы в свое время по логичным причинам пропустили оригинал, то **Pirates of the European Seas**, конечно, надо брать. Только мы бы не стали называть игру аддоном. Правильное название таково: **The Guild 2: Director's Cut!** ■



Ночной рынок — по-прежнему завораживающее зрелище.



Анимация в игре все еще оставляет желать много лучшего, но у вас просто не будет времени для того, чтобы ее рассматривать.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Улучшенная и дополненная версия практически неизменяемой **The Guild 2**. Игра лишена сколько-нибудь серьезных нововведений, но просто идеально к приросту вся, что в свое время лил вместе с нами горючие слезы над оригиналом.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ГЛЮК'ОЗ

ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

СВИНСТВУ. БОИ!



© 2007 ООО «ТК Монолит». Все права защищены. © 2007 GFI. All rights reserved.
© 2007 «Руссобиит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.:
(495) 611-62-66, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобиит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.


ВЕРДИКТ

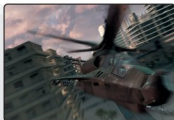
Дмитрий Карасев

E-MAIL: RUBRICK: RS@GROMMANIA.RU

ЖАНР

Вертолетный экшен

ENEMY ENGAGED 2



Краткая историческая справка перед вылетом на задание: ветеран вертолетных эскадронов **Enemy Engaged** появился на прилавках в 1999 году. Игра столкнула лбами две летающие машины смерти — американский Apache и российский Ми-28. Среди множества достоинств Enemy Engaged было одно особенно дорогое нашим игрокам — едва ли не впервые отечественная техника получила в западной игре достойное отображение. Несмотря на общую аркадность происходящего, игра мгновенно завоевала всеобщую любовь. В 2000-м вышло продолжение с новыми действующими лицами — штурмовиком «Команч» и нашим КА-52. А через семь лет наконец появился сиквел.

Главными героями **Enemy Engaged 2** по традиции стали два вертолета — все те же «Команч» и КА-52. Выбор техники озвучил еще во время анонса. Неужели за это время гонка вооружений не сдвинулась с места? К кому же выбор оппонентов еще в 2000-м вызывал нарекания в силу их разной весовой категории. КА-52 при всем его вооружении — это все-таки разведчик, в отличие от штурмового «Команча». Но, несмотря на возвращение, игру ждали с нетерпением. И за громкое имя, и по той причине, что ничего другого ждать не приходилось («КА-50. Черная акула» от «1С» когда еще выйдет).

Театра военных действий затовлено три: Ливан, Таиланд и Корея. Сюжет вроде бы в очередной раз повествует о вымышленном конфликте в странах третьего мира, но подается ненавязчиво и большой роли не играет — с тем же успехом условные «синие» могли бы воевать с «зелеными». Сверху все равно не разберешь.

Первая мысль, которая приходит в голову, когда оказываешься внутри вертолета: «А не запустили ли я по ошибке старый Enemy Engaged?». Кабина, приборная доска — все осталось практически без изменений. Лишь поднявшись в воздух, понимаешь, что графика все-таки подверглась обновлению. Смотрится сиквел, конечно, получше первой части, но от современных стандартов бесконечно далек. С предельной высоты все выглядит более или менее неплохо, но стоит спуститься пониже, как бедность пейзажа тут же бросается в глаза.

При взлете убеждаешься еще в одной детали — реалистичность осталась на аркадном уровне оригинала. Никаких позатальных запусков двигателя и прочих сложностей из учебников авиации. О достоверном поведении боевой машины в воздухе говорить тоже не приходится. Конечно, мертвую петлю на «Команче» исполнить нельзя, но все же Enemy Engaged 2, как и его предшественник, — это скорее экшен с вертолетами, чем нормальный симулятор.

Миссии Enemy Engaged 2 также копируют оригинал, но это, пожалуй, хорошо. Дело в том, что тут отсутствуют задания с четкими целями. Зато есть внушительный по размерам участок фронта, где практически без вашего участия разворачиваются боевые действия. Цель обычно сводится к тому, чтобы расстрелять как можно больше врагов, открыв дорогу наземным войскам. Жаль, скорректировать свои передвижения с операциями на земле никак нельзя.

Смотреть на рожденных ползать свысока не стоит — человечки на земле могут изрядно попортить вашу машину. Но настоящий противник — это авиация противника. Адски сложную игру не назывешь, но отвлечься за штурвалом точно не рекомендуется. Когда же летать просто так надевает, можно попробовать альтернативное управление — подключить джойстик или отдать голосовые команды. Но то чтобы это было реализовано очень хорошо, но попробовать, безусловно, стоит.

Увы, чем дольше летаешь по просторам Enemy Engaged 2, тем сильнее бросается в глаза ее недодоланность. Танки без

- **Краткость**
G2 Game
- **Разработчик**
G2 CES
- **Платформа**
Enemy Engaged: RA-66 Comanche vs. KA-52 Helium
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Коллекция дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.nec2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 768 Мб, 512 Мб видео

завреzenia совести ездят друг сквозь друга, вражеский вертолет уверенно летит прямо на линию ПВО, а обжиги оказываются фатальной ошибкой ракет.

■ ■ ■

Спустя семь лет мы имеем тот же самый Enemy Engaged, только с обновленной (и то не по высшему разряду) графикой. Впрочем, есть одно обстоятельство, искупающее все недостатки игры, — общий дефицит развлечений подобного рода. Конечно, игроки, давно ждущие настоящего симулятора вертолета, вновь будут разочарованы. Зато те, кому хочется полетать и пострелять всласть, не адовався в технические подробности, останутся довольны. Enemy Engaged 2 — не идеальная игра, но в отсутствие конкурентов и курица птица. ■



Графика в целом не впечатляет, но сама техника собрана с видимым тщанием.



Как будто и не прошло семи лет...

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданное появление настоящего вертолетного симулятора вновь откладывается — Enemy Engaged 2 оказался слабо причесанной копией аркадного оригинала. Если первая часть показалась нам ультра-тяжелой, то вот отменный повед ассомит классу. Или позакончилось с ней.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К

Патристический (правильнее даже сказать — государственный) космос — «Завтра война», вышедший в конце прошлого года, оставил двойное впечатление. С одной стороны, необычный сеттинг, за который ответственен писатель **Александр Зорич** (Галактика для русских, Великороса как передовой оплот борьбы с инопланетяниной и прочий балласт на душу сознательных россиян), неплохая летная модель и свежая возможность вести бой над поверхностью планет...

С другой — игре не хватало собранности, продуманности, что было помехой на куцию графику, кривоватый интерфейс, отсутствие полноценного апгрейда корабля и на не самый высокий градус увлекательности. Одним словом, авторам было над чем задуматься в период подготовки дополнения «Фактор К».

Так вот, работа над ошибками действительно была проведена. Прежде всего порадовала обновленная летная модель. В режиме симулятора (а тут еще есть «Аркада» и «Аркада с инерцией») игра теперь по праву может встать в один ряд с **Homeplanet** — одним из лучших отечественных представителей жанра. Корабли

еще дотошнее подчиняются законам инерции, а самое главное — действительно ведут себя по-разному. Они охотно демонстрируют свой капризный характер, предлагая привычному к аркадным прогикам игроку своеобразное родео на лету: при малейшем неверном движении впадают в ступор, выходят из-под контроля и обезумевшей птицей падают на землю. В итоге бои стали куда осмысленнее: здесь принято не хаотично крутиться вокруг своей оси, участвуя в космическом тире, а активно маневрировать, заходить в хвост и т. п.

В сражениях ориентироваться стало удобнее — добавлена еще одна игровая камера. Впрочем, вид из кабины остается самым атмосферным: возможность свободно осматриваться, наличие разбитых стекол (появились именно в дополнении) и интерактивная приборная панель усиливают эффект присутствия. Одно из главных достижений аддона — возможность управлять звеном фрегатов и звездолетов. Нарепеши можно поставить в строй, приказывать следовать за собой и дать им конкретные целеуказания. Учитывая возросшее количество участии-



ков боев, это оказалось очень кстати.

Наконец, внешне игра заметно похорошела. Дело в первую очередь в том, как теперь обставлен переход в атмосферу планеты. Скопления облаков, в которых постепенно тонет корабль, горение, сопровождающее вход в плотные слои, — удивительно, но «Фактором К» иногда можно любоваться.

Ну и по мелочи: новые модели кораблей, новые планеты (сдвоенное небесное тело — это действительно что-то новенькое) и новое оружие (в частности, ракеты большого радиуса действия). Кроме того, появилась возможность самостоятельно связываться с некоторыми персонажами.

На этом хорошие новости заканчиваются. Во-первых, обещанных свободных заданий в «Фактор К» автор этих строк так и не обнаружил. Интерфейс по-прежнему организован не самым лучшим образом. Оптимизация обновленного движка оставляет желать лучшего. Две последние закладки «Дневник» и вообще вызывают недоумение: это все же игра или набор нереализованных идей? Если второе, то предлагаем в патче (именно он

- Издатель
- 1С
- Разработчик
- CReLm
- Платформа
- Homeplanet
- Серия Wing Commander
- Мультиплеер
- Интернет
- Количество дисков
- Один DVD
- Сайт игры
- www.zavtravoina.ru

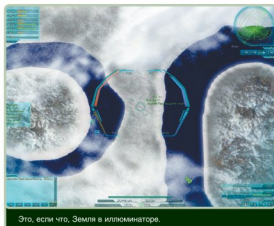
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

должен добавить пресловутый журнал и распространить большинство недоработок) ввести подробную энциклопедию по специфическому миру проекта.

■ ■ ■

«Завтра война. Фактор К» — пример качественной, но узконаправленной работы над ошибками. Как дотошный космосный проект вырос. Но как игра по литературному произведению осталась болотом, в котором вилло булькают пустошными диалогами, картонными персонажами, сюжетные дыры, навязчивая реклама известного шоколада, очевидная за километр интрига и бесконечные перелеты на автопилоте из одной точки в другую. К сожалению, возможность ускорить время, милосердно добавленная в аддон, далеко не всегда спасает от скуки. ■



Это, если что, Земля в иллюминаторе.



Орудия, установленные на корабле, самостоятельно ведут огонь по ближайшей цели.

РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Похорошевший и редкий ныне симулятор полетов в космическом пространстве. Жаль лишь, что специфическая стилистика патристической утопии Александра Зорича оказалась несовместима с жанром увлекательной (сюжетно) компьютерной игры.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ТОМ CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

Жанр: тактический шутер ■ Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal ■ Издатель в России/локализатор: GFI-Руссо-Бит-М ■ Полная рецензия: «Игромания» №2/2007



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas — второй (после Lockdown) реванс знаменитой тактической серии в сторону аркадного геймплея. Никакого скрупулезного планирования операций, никакого трезвого расчета — все это теперь надлежит искать в SWAT 4. Здесь же — напряженные перестрелки по линейным уровням, стрельба наугад из-за угла и здоровье, которое восстанавливается само по себе. Да, а еще тут есть Лас-Вегас — крайне убедительный благодаря Unreal Engine 3.0. В итоге получился отличный «коридорный» шутер с парой тактических элементов.

ПЕРЕВОД: В «Руссо-Бит-М» к игре отнеслись с должным уважением. Добросовестно переведенный текст читается легко и без раздражения. Отдельным пунктом хотелось бы отметить звук. Герои не просто бодро вещают, они делают это совершенно по-голливудски — создается ощущение, что смотришь какой-нибудь очередной блокбастер «про спецназ» с русским дублем (это, если что, комплимент). Правда, вышеозначенный комплимент распространяется далеко не на всех актеров: двухметровые террористы порой говорят надтреснутыми стариковскими голосами — звучит очень комично. Зато главный герой гаркает на своих подопечных, словно заправский прапорщик, и разве что не матерится. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ПСЫ ВОЙНЫ (CLOSE QUARTERS CONFLICT)

Жанр: многопользовательское недрозумение ■ Издатель/разработчик: Grove Games/Direct Action Games ■ Издатель в России/локализатор: Play Tap Interactive/Руссо-Бит-М ■ Полная рецензия: «Игромания» №3/2007



Close Quarters Conflict — многопользовательское пугало родом из темной бездны бюджетных игр. Замкнутые арены, знакомые до боли в зубах режимы игры (захват флага, штурм базы, «стенка на стенку»), движок от Unreal Tournament — программа-минимум, можно считать, выполнена. Другое дело, что дальше у Direct Action Games почему-то не пошло: загроможденные перестрелки в узких коридорах, кошмарно оптимизированный сетевой код и ни одной светлой мысли — вот предел способностей Close Quarters Conflict. На что при этом рассчитывали авторы — непонятно, но результат налицо — официальные серверы так же безлюдны, как и полтора года назад.

ПЕРЕВОД: Текста в игре довольно много — каждая миссия однопользовательской кампании сопровождается внушительным (и никому не нужным) брифингом. Кроме того, каждое убийство отмечено комментарием — в ряды разработчиков явно затесался графоман. Переведено все это удовлетворительно, но без особых излишеств — словом, читать можно. Однако главная, по нашему мнению, заслуга локализаторов в том, что они убрали смехотворную надпись «Test, test, test» из вступительного ролика, которая оставалась там, очевидно, со времен бета-теста. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

СПЕЦНАЗ: ПРОЕКТ «ВОЛК» (SPECNAZ: PROJECT WOLF)

Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: Try Synergy/BYTE Software ■ Издатель в России/локализатор: 1C/Логрус ■ Полная рецензия: «Игромания» №10/2006



Specnaz: Project Wolf — симулятор российского спецназа, разработанный в Словакии (!), в котором плохо абсолютно все. Миссии по зачистке баз террористов в Иране оборачиваются борьбой с самой игрой: AI противников не видит игрока за десять метров, но убивает с двух выстрелов. Любой приказ, отданный подопечным (есть тут и командный режим, в котором мы управляем отделением солдат, ориентируясь по спутниковой карте) гарантированно оборачивается их гибелью. Оружие никогда не попадает туда, куда вы целились. Здесь же — совершенно чудовищная графика. Итог печален — играть нет ни желания, ни возможности.

ПЕРЕВОД: В России игра вышла в месте с патчем 1.0.1, в котором были исправлены самые вопиющие ошибки (а их было немало — например, вылетания в систему и чудовищные тормоза на любых машинках). Благодаря этому играть стало возможно. Что касается перевода, выполнен он довольно прилично: грамотный текст, аккуратно переведенные надписи, хорошо подобранные голоса... Правда, случаются и огрехи: почему-то не все реплики соратников по рации сопровождаются звуковой. Впрочем, по сравнению с тем, что выкидывал оригинал, все это — сущие мелочи. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

МАТРИЦА: ПУТЬ НЕО (THE MATRIX: PATH OF NEO)

Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: Atari/Shiny Interactive ■ Издатель в России/локализатор: Аэлита ■ Полная рецензия: «Игромания» №1/2006



The Matrix: Path of Neo — вторая игра по кинотрилогии «Матрица» — появилась на свет мертворожденной. Здесь давали поиграть за Избранного, были довольно зрелищные рукопашные схватки, но вот все остальное не выдерживало никакой критики. В разгар игры с моделями героев могли неожиданно исчезнуть текстуры, а враги регулярно застревали в стенах, и никакой блор не мог скрыть убожества графического движка. К тому же Path of Neo нередко вылетала в систему — в общем, старался раздражать как могла.

ПЕРЕВОД: В российской версии отчего-то не включен официальный патч, поэтому все «препелости» движка (вроде периодических зависаний) переключались и в русской версии. Более того, непонятно, откуда этот самый патч взять — ссылка в руководстве ведет на несуществующую страницу сайта Atari. Что же до качества русификации, то перевод субтитров (озвучка оставлена нетронутой, что хорошо — над Path of Neo работали почти все актеры из соответствующего фильма) выполнен с должным тщанием. Впрочем, текст в этой игре — дело десятое, и если вам вдруг захочется влезть в шкуру Нео (как бы в ней ни было неудобно) — сделать это можно и без субтитров. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЗВЕРСКИЙ ФУТБОЛ
(CRAZY SOCCER MUNDIAL)

- Жанр: футбол для детей
- Издатель/разработчик: Techland
- Издатель в России/локализатор: 1C



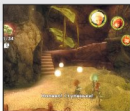
В табели о рангах компьютерных игр существует непонятный жанр «для детей». Игры этого жанра ставят в тупик абсолютно всех: рецензентов (как и что о них писать?), разработчиков (как это делать-то?) и даже, наверное, самих детей (для кого это делают-то?). Тем не менее такие игры зачем-то продолжают производиться, а дети в них зачем-то играют.

«Зверский футбол» — это в 10 раз упрощенная FIFA, только со смешными такими зверями вместо игроков. Поляки представлены красно-синими петушками с удлинненными клювами, итальянцы — мордастыми псами, аргентинцы — акулами, немцы — пушистыми крокодильчиками, а японцы... маленькими роботами. Управление организовано просто, да и в целом в игре ничего сложного нет. Однако сказать, что «Зверский футбол» легко играть — значит, погрешить против истины. Как многие другие детские игры, «Зверский футбол» порой требует... э-э... зверских усилий. Так или иначе, впечатление от игры в целом остается скорее положительным.

ПЕРЕВОД: Переводить в игре особо нечего, разве что надписи в меню, поэтому и придраться тоже особенно не к чему. Попугай-комментатор, единственный озвученный персонаж в игре, более-менее старается. В общем, локализация как локализация. — *Слава Клец*

АРТУР И МИНИПУТЫ
(ARTHUR AND THE INVISIBLES)

- Жанр: аркада
- Издатель/разработчик: Atari/Entranges Libellules
- Издатель в России/локализатор: Аэлита
- Полная рецензия: Игромания №4/2007



Игра по детскому мультфильму Люка Бессона (создан по им же написанной книге) обернулась очаровательной вариацией на тему *The Lost Vikings*. Три героя — каждый со своими уникальными способностями — путешествуют сплоченной командой, решая нехитрые головоломки. Все это, разумеется, в рамках сказания героя. Приятный глазу графический стиль, бодрый игровой процесс и множество мини-игр — аргументов «за» предостаточно.

ПЕРЕВОД: В русской версии львиную долю объяснения убивает озвучка. В то время как одна половина актеров старательно зачитывает свой текст, другая тараторит, крикливо на равном месте, пропускает целые фразы и захлебывается собственными словами. Worse прочит, как ни печально, вышли голоса главных героев — они вызывают глухое раздражение. В оригинальной версии, что характерно, дела обстояли на порядок лучше.

Попадаться и ошибки — небольшие, но очень неприятные. Скажем, в разгар диалога русская звуковая дорожка на некоторое время может вовсе отключиться, и измученный игрок на пару минут останется один на один с английской речью. В общем, чтобы не портить удовольствие, лучше ознакомиться с *Arthur and the Invisibles* в оригинале. — *Георгий Курган*

RIP 3: ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ
(RIP 3: LAST HERO)

- Жанр: аркада
- Издатель/разработчик: Elephant Games
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Серия *RIP* относится к чудесному жанру «аркадное месиво»: один герой (впрочем, можно сыграть вдвоем за одним компьютером; есть и нехитрый мультиплеер), сотни бесплодных врагов, непрекращающаяся стрельба и океаны крови. От аналогичных проектов (вроде *Crimsonland* или *Alien Shooter*) *RIP* отличается нехитрым, почти анимационным графическим стилем и восхитительно idiotским сюжетом про то, как демоны ада вместе с землянами сражаются против космического диктатора-колдуна. В третьей части добавилось три новых героя (всего их шесть, у каждого свой набор ролевых перков, которые приобретаются по мере накопления опыта) и сотни новых уровней: секретные лаборатории, джунгли, заброшенные железнодорожные пути и даже открытый космос. В общем, простая, но добротная игра, гроза рабочего времени и праздник для спинного мозга. Рекомендуем!

ПЕРЕВОД: Львиная доля текста в игре — короткие брифинги, предваряющие уровни. Перевели их достойно — лапосно-идиотская (в хорошем смысле) атмосфера сохранилась. Озвучка в игре практически отсутствует — две фразы, которые звучат в начале каждого уровня, служат лишь для создания атмосферы, смысла в себе не несут никакого, а потому в переводе не нуждаются. — *Георгий Курган*

FORT BOYARD: ТВОЯ ИГРА
(FORT BOYARD: LE JEU)

- Жанр: сборник мини-игр
- Издатель/разработчик: Mindscape/Ginger Studios
- Издатель в России/локализатор: Аэлита



Известное французское телешоу *Fort Boyard* пытались перенести на экраны мониторов не раз и не два. Все попытки были, мягко говоря, не слишком удачными. Последними на сегодня соргались *Ginger Studios*. В прошлом году за их авторством вышел сборник мини-игр *Fort Boyard: Le Jeu*. Здесь имелись правила, дотошно скопированные с оригинала, узнаваемые персонажи и знакомые испытания.

Управляется все до безобразия просто: в зависимости от сути задачи нам нужно было совершать затейливые движения мышью, вовремя давить на определенные кнопки или разгадывать головоломки. Процесс не очень-то увлекательный — игра выдыхается через час-другой. В общем, дикий и скучноватый продукт для ортодоксальных фанатов.

ПЕРЕВОД: Для локализации «Аэлита» заручилась поддержкой сайта «Форт «Байяр» в России» (www.fortboyard.ru). В чем именно заключалась помощь фанатского сообщества, не уточняется, но получилось в итоге неплохо. Текст переведен грамотно, актеры, озвучивающие персонажей, играют пусть не идеально, но адекватно. Местами, конечно, попадаются неверные интонации, да и голоса не везде выбраны удачно, но общее впечатление от локализации положительное. — *Георгий Курган*



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ЧУЖАЯ ТЕРРИТОРИЯ (TERRORIST TAKEDOWN: COVERT OPERATIONS)

Жанр: шутер
Издатель/разработчик: CITY Interactive
Издатель в России/локализатор: Аелла



Видите у себя на мониторе низкополигональные джунгли? Слышите испанский говорок террористов? Чувствуете неодолимую тоску? Значит, на ваш компьютер пожаловал очередной рельефный шутер на движке Chrome.

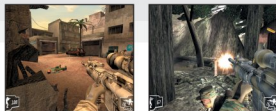
Terrorist Takedown: Covert Operations — это продолжение **Terrorist Takedown: War in Colombia**, и изменений с тех пор, кажется, не случилось: бежим по одной-единственной тропинке, отстреливаем непроходимо тупых (порой не видит игрока в упор) врагов и совсем редко садимся за руль армейского джипа. Арсенал, виденный в сотне похожих игр, задания, повторяющиеся из миссии в миссию, комментарии главного героя, репертуар которых составлен из самых дурацких киноклише... Тоска, в общем.

ПЕРЕВОД: Речь в «Чужой территории» не переведена, что, в общем-то, небольшая потеря: все и так ясно. Зато в субтитрах порой проскикивают преважные вещи. Так, террористов здесь периодически называют «духами» (какое отношение латиноамериканцы имеют к афганским партизанам?), а главный герой величает свое командование «братвой» — не иначе, мотал где-то срок. В общем, если в **Covert Operations** и присутствовали какие-то намеки на атмосферу, то русское издание их окончательно изгоняет. — **Георгий Курган**



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ОПЕРАЦИЯ «КРАСНАЯ РТУТЬ» (SHADOW OPS: RED MERCURY)

Жанр: шутер
Издатель/разработчик: Atari/Zombie Studios
Издатель в России/локализатор: Аелла
Полная рецензия: Игромания №11/2004



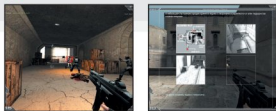
Под маркой «Приказано уничтожить» «Аелла» выпускает милитаристские шутеры самого разного качества. Вот, например, подчичивший (2004 года), но довольно бодрый экшен **Shadow Ops: Red Mercury**. Примечательны необычно голливудской формой подачи и совершенно бесшумным драйвом: взрывы и стрельба не затихают тут в принципе. Кинематографичности добавляют отлично режиссированные ролики и саундтрек, исполненный самым настоящим симфоническим оркестром. Увы, все это подано под грудой недостатков: прямоугольным дизайном уровней, отсутствием вменяемого AI (любимый тактический прием противников — подбежать и расстрелять в упор) и глупой графикой. Получилось грубо, но неплохо: в свое время игра легко могла на пару дней лишиться игрока покоем и сна. Хотя сегодня этот трюк уже не пройдет.

ПЕРЕВОД: Кастинг **Red Mercury** включает множество хороших сериальных актеров, так что «Аелла» благоразумно оставила звук как есть, ограничившись субтитрами. Проблема в том, что эти самые субтитры присутствуют далеко не везде. Видеомастеринг о создании игры и интервью с разработчиками, разумеется, тоже остались нетронутыми. Последнее особенно печально: making of — чуть ли не самое интересное, что есть в игре. — **Георгий Курган**



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ВОЙНА БЕЗ ПРАВИЛ (TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR)

Жанр: шутер
Издатель/разработчик: Infogrames/Kamehan Studios
Издатель в России/локализатор: Аелла
Полная рецензия: Игромания №6/2002



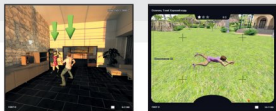
Tactical Ops: Assault on Terror — это такой второсортный клон **Counter-Strike**, вышедший еще в 2002 году. Самое существенное отличие от прародителя — другой движок: изначально игра являлась любительским модом для самого первого **Unreal Tournament**. Все остальное скопировано буквально один в один: от стилистики моделей и режимов игры (освобождение заложников, минирование) до антуража игровых карт. Однако проект, как водится в таких случаях, вышел гораздо хуже оригинала. Главное нарекание — скверный баланс: определенные виды оружия значительно мощнее (а порой и дешевле) остальных. Не радуют и боты — они просто непроходимо глупы: радостно палят друг в друга в упор, но порой не могут найти друг друга на тесных уровнях. Одним словом, если в 2002 году игра еще могла как-то соревноваться с прочими CS-клонами, то сегодня она окончательно вышла.

ПЕРЕВОД: Серьезных претензий к самой локализации нет: текст переведен довольно грамотно (благо его немного), а русской озвучкой «Аелла» нас, как это у них заведено, давно не балует. Впрочем, лишь в том, зачем вообще было выпускать вторичный, да еще и многократно устаревший продукт пять лет спустя? — **Георгий Курган**



ПАПАРАЦЦИ (ZOOM: PAPARAZZI IN ACTION)

Жанр: симулятор папарацци
Издатель/разработчик: RTL Enterprises/Excot Games
Издатель в России/локализатор: Аелла



Zoom: Paparazzi in Action — представитель редчайшего жанра симулятора папарацци. Управляемый нами фотограф носится, словно ошпаренный, по закрытым вечеринкам и, принимая замысловатые позы, фотографирует знаменитостей. Процесс фотосъемки, к сожалению, примитивен: замечаем криволапющегося селебрити, наводим камеру правой кнопкой мыши, а левой — фотографуем. Те хоть и аплодируют за вид, но процессу особо не препятствуют: покривят, да и уложатся. А от тренируемых охранников очень легко прятаться в ближайшей канаве — через десять секунд они о вас гарантированно забудут. Удачные снимки щедро оплачиваются. Жаль только, что деньги тут тратить не на что. Фотоохота растянута на 15 уровней и надевается феноменально быстро: слишком уж все просто и однообразно.

ПЕРЕВОД: Озвучка, как это повелось у «Аеллы», оставлена в оригинале. Этот местами правильный подход в данном случае сыграл с локализаторами злую шутку: предмиссионные брифинги не дублируются субтитрами, и понять их без знания языка невозможно. Та же ситуация с диалогами персонажей. Общую суть происходящего уяснить можно, но полноценным переводом такое издание не назовешь. — **Георгий Курган**



THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

- Жанр: шизофренический аддон
- Издатель/разработчик: Bethesda Softworks/Bethesda Game Studios
- Издатель в России/локализатор: 1C
- Полная рецензия: «Игромания» №6 2007



Shivering Isles — отличный пример творческого подхода к созданию аддонов. Bethesda не просто добавили новых квестов, монстров и предметов (хотя и без этого не обошлось), но и развелись по полной программе, поместив игрока в виртуальный сумасшедший дом, где бал правит паранойя и шизофрения. В пакете входят: буйство красок, отличные дизайнерские находки и колоритные персонажи.

ПЕРЕВОД: Перевод оставляет двойное впечатление. С одной стороны, тексты (озвучка оставлена нетронутой) переведены очень ровно, живо, без серьезных ошибок, читать такое — одно удовольствие. С другой — периодически встречаются странные стилистические перекося. Например, неизвестно откуда в игре про сказочный мир фигурирует слово «дор», которому тут не совсем уместно. Такие вот досадные огрехи хоть и редки, но ощутимо бьют по игровой атмосфере. Не будь их, локализацию можно было бы без стеснения назвать великолепной.

Да, и еще одна любопытная деталь. К работе над переводом привлекли представителей фанатского сайта «Легенсы Тамплира», которые перевели все внутриигровые тексты и литературу. Факт такого сотрудничества не может не радовать: знающие фанаты всегда локализируют лучше, чем штатные переводчики. — *Георгий Курган*



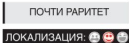
RISE OF NATIONS. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

- Жанр: RTS
- Издатель/разработчик: Microsoft/Big Huge Games
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №7 2003



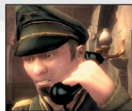
Попытка Big Huge Games смешать в одном флаконе RTS образца *Age of Empires* и глобальную стратегию à la *Civilization* увенчалась успехом, и в 2003 году мир узрел *Rise of Nations*. В стратегическом режиме мы заключаем альянсы и захватывали новые территории, а на тактической карте те изучали новые технологии, строили города, налаживали торговлю и вели изматывающие сражения. Несмотря на массу курьезов (Лондон, например, легко строил одиозный крестынян за десять секунд), игра получилась увлекательной и динамичной. Спустя четыре года после мирового релиза *Rise of Nations* перевели, наконец, на русский язык.

ПЕРЕВОД: Надо сказать, «Новый диск» вполне достойно справился с заданием. Несмотря на то что в игре много текста (все эти скрупулезные описания юнитов, технологий, чудес света и так далее), переведен он адекватно, досадные ошибки глаза не режут. Кроме того, в российский «золотое» издание вошла не только сама *Rise of Nations*, но и аддон *Rise of Nations: Thrones and Patriots*, где разыгрываются пять исторических событий — завоевание Македонского, поход Наполеона, «холодная война» между США и СССР и т. д. Если в свое время *Rise of Nations* прошла мимо вас — самое время наверстать упущенное. Благо и сегодня детище Big Huge Games все еще чертовски затягивает.



RUSH FOR BERLIN: ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ (RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB)

- Жанр: тактический RTS
- Издатель/разработчик: Deep Silver/Stormregion
- Издатель в России/локализатор: ND Games
- Полная рецензия: «Игромания» №7 2007



Как и сама стратегия *Rush for Berlin*, ее аддон *Rush for the Bomb* оказался бодрым набором штампов, такой образцово-показательный RTS на тему Второй мировой. На оригинальности претендовать только сюжет, повествующий о том, как нацисты стянули из-под носа американских ученых чертежи атомной бомбы и набор «экспериментальных» образцов военной техники с тем, чтобы вернуть их потом в виде работающих моделей.

ПЕРЕВОД: Переводить варгеймы, наверное, одно удовольствие — это ведь не RPG с сотнями персонажей, тысячами квестов и тоннами диалогов. Конечно, серьезной головной болью может стать энциклопедия, но в *Rush for Berlin: Rush for the Bomb* она отсутствует. Так что ND Games необходимо было лишь грамотно перевести игровой текст, стоящий в основном из брифингов, а также подобрать актеров с хорошей дикцией, чтобы те зачитали переведенное. Так вот, со всем этим локализаторы прекрасно справились, не продемонстрировав ничего поразительного, но и не сделав грубых ошибок. Руководство пользователя тоже написано нормальным русским языком (а такое происходит далеко не всегда). — *Дмитрий Карасев*



NANCY DREW: THE CREATURE OF CAPU CAVE (НЭНСИ ДРЮ. ЧУДОВИЩЕ ПЕЩЕРЫ КАПУ)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Inter Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №01/2007



У квестов, посвященных Нэнси Дрю, есть один, но важный плюс — в них можно играть всей семьей. Если заблудившийся родитель ищет на прилавках что-то простое, неприхотливое и целомудренное, то игра о гавайских приключениях молодой ищейки — идеальный выбор.

ПЕРЕВОД: Отдадим переводчикам должное — они добросовестно перевели каждую надпись, начиная с плакатов и рекламных вывесок и заканчивая мини-играми. Остальное, увы, подкачало. Русская Нэнси Дрю говорит неестественным елейным голосом, причем интонация идет настолько «мимо» содержания, что проще и удобней читать субтитры. Остальные голоса немногим лучше. Но самое страшное — это диалоги. Нормальные люди так не говорят (и персонажи детских детективов тоже): «Кане Окала — это местный лесной человек... Когда на острове происходит что-нибудь плохое, люди говорят, что видели его в лесу... Угадайте, кто, в какой обстановке и с какой интонацией говорит эти фразы? Ведущий National Geographic? Отождествляю молодых приятелей Нэнси, стес с друзьями для серфинга в руках.

Неестественные, громоздкие, кишащие книжными и канцелярскими оборотами фразы, бесконечные повторения... И все это — на фоне замечательной озвучки и литературного текста в оригинале. — *Сергей Звездов*



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АННОНСЫ. Здесь приводятся анонсы по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже

можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромана» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Xenus Gold**
Рос. издатель/разработчик: Deep Shadows/Russian Publishing
- **Автопробег «Черное море»**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Xbox Software
- **Адреналин 2: Час пик**
Рос. издатель/разработчик: 1CGain Entertainment

В разработке

- **7.62**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Akron
- **2025: Битва за Родину**
Дата: осень 2007/Рос. издатель/разработчик: Akelma/Primal Software
- **9 рота**
Дата: зима 2007-2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Песта
- **Alien Shooter 2**
Золотое издание
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Shoot Software
- **Death Track: Возрождение**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyFall Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: 15 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/dat
- **Gluk'Oza: Зубастая ферма**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing и GFVGU UA
- **Heavy Duty**
Дата: 20 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Primal Software
- **King's Bounty**
Легенда о рыцаре
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Katali Interactive
- **Lock On. Ka-50**
«Черная акула»
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Fanning With Scissors и Akelma
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Game Forge Interactive

- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Sibiant Interactive
- **Warfare**
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing и GFVGU
- **Xenus 2: Белое золото**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing/Deep Shadows
- **XIII век: Слава или смерть**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Unicom Games
- **АвтоФоны:**
Подпольные гонимы
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/AP Games
- **AGORA: Битва за хлебницу**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —N/A/Ga
- **Агрессия**
Дата: 30 августа 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Песта
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД:**
Охота на фюрера
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/SPLINE Games
- **Атлантида**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing/World Forge
- **В тылу врага 2:**
Братья по оружию
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Герои Малгмрири 2:**
Нашествие некромагов
Дата: апрель 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/АндрейКласс
- **Gluk'Oza Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFVGU Russia
- **Дальнобойщики 3:**
Покорение Америки
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **ДЖАЗ: Работа по найму**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing и GFVGU Russia

- **Злой, плохой и трезвый**
Дата: 23 августа 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Lite
- **Золотая Орда**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing и Play Ten Interactive/World Forge
- **Императоры иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —Globe Games
- **Империя предвещает**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Ichill
- **Исход с Земли**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Parallax Arts Studio
- **Как достать соседа: на отдыхе**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing и GFVGUzab
- **Капитан Врунгель**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/InCo-Co
- **Коллапс**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Селестина
- **Корпорация 3.0.I.T.A.**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Psychic Craft Studio
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Seaward/Hi Team и Akelma
- **Корсары: Город потерянных кораблей**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Seaward/Hi Team и Akelma
- **Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Elemental Games и Katar Interactive
- **Красный космос**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Oceanic Games
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Мест Садма**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: —Globe Media
- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Akelma

- **Московский волида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/ArtyShook
- **Не время для драконов**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Kite
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Sky Creative Group
- **Обитаемый остров: Послеловие**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Warating.net
- **Обитаемый остров: Чужой среди чужих**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Orion
- **Омбизид**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Петрович и все, все, все**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Trickster Games
- **Петька VIII: Покорение Рима**
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Игратун/Пист
- **Пираты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Покорения бравого солдата Шейки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Lazy Games
- **Правда о девятой роте**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Extreme Developers и Katar Productions
- **Предтечи**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Russian Publishing/Deep Shadows
- **Приключения капитана Блада**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Psychic Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть в Египте: Момент истины**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Территория тьмы**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion
- **Трудно быть богом**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Akelma/Bud Creative Team

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **EVE Online**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Trinity
- **Harry Potter and the Order of the Phoenix**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Hipman. Контракты**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Panzer Elite Action. Gold**
Рос. издатель/локализатор: 1C/GFI
- **Rush for the Bomb: Гонка вооружений**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Sims: Истории о питомцах**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Star Trek: Наследие**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Зверский футбол**
Рос. издатель/локализатор: 1C

- **Кровавая бездна**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Логово дракона: Классика в пыломом разрешении**
Рос. издатель/локализатор: Akelma
- **Логово дракона: Побег из замка Синджра**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Нитро. Газ в пол!**
Рос. издатель/локализатор: Russian Publishing и GFI
- **Нэнси Дрю.**
Чудовище пещеры Kanpy
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Псы войны**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive
- **Таина острова сокровищ**
Рос. издатель/локализатор: Russian Publishing и GFI

Новые анонсы

- **BioShock**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелма
- **BlackSite: Area 51**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Building World**
Дата: «конец 2007» © Рос. издатель/локализатор: Акелма
- **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелма
- **Enemy Territory: Quake Wars**
Дата: октябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Hospital Tycoon**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Juiced 2: Hot Import Nights**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Бука

- **MotoGP'07**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Need for Speed: ProStreet**
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Nostradamus: The Last Prophecy**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелма
- **Pro Evolution Soccer 2008**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Strangehold**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Russian Publishing и GFI
- **Unreal Tournament 3**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Десять драконов**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive

АГРЕССИЯ

КОМПАНИЯ «БУКА» ПРОДОЛЖАЕТ ПОЭТАПНЫЙ КОНКУРС
ПО ИГРЕ «АГРЕССИЯ»
ОТ «LESTA STUDIO»

ПРОДОЛЖАЙ НАБИРАТЬ БАЛЛЫ. ОТГАДЫВАЯ ИСТОРИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ
ПЕРИОДА МИРОВЫХ ВОЙН, В ЭТОМ ВАМ ПОМОГУТ НАШИ ИНСТРУКЦИИ:

ВО-ПЕРВЫХ, расшифруйте анаграммы

ВО-ВТОРЫХ, сопоставьте их с историческими датами.

1917 Г. ПРИ

1916 Г. БРОВУСИЛ

1945 Г. МАТЯО

1918 Г. СТБРЕ

1941 Г. ЛИЗДЛЕН

ПРИМЕР:

1943г. РСКУК

Ответ: - Курская битва

ВНИМАНИЕ!

Конкурс проводится в несколько этапов.

По общим итогам конкурса самому активному участнику будет вручен
главный приз - сверхмощный моддинговый компьютер!

Следите за анонсами.

Ответы на вопросы принимаются с 1 августа по 10 сентября
на адрес: konkurs@buka.ru

Подробности условия участия и список победителей
смотрите на сайтах: www.buka.ru и www.aggression.ru

НА ПРАВЫХ РЕКЛАМЫ

© 2007 студия «Леста». © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией «Бука». Защита авторских прав компанией «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Цит» (rshaido@yandex.ru).

Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 по 17.00 по тел: (495) 788-75-03 или по бесплатному номеру 8-800-555-2852, e-mail: help@buka.ru. Компания «Бука», 115230, Москва, Каширское шоссе, 1-й корп. 2/1. <http://www.buka.ru>

Lesta

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с июля 2006 по апрель 2007

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	17235	21 %
2	NEW	Tomb Raider: Anniversary	4785	5,8 %
3	▼1	Gothic 3	4773	5,8 %
4	▼1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	3931	4,8 %
5	■	FIFA 07	3387	4,1 %
6	▼2	Dark Messiah of Might and Magic	3168	3,8 %
7	▼1	Resident Evil 4	3045	3,7 %
8	■	Test Drive Unlimited	2263	2,7 %
9	▼2	Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate	2229	2,7 %
10	▲1	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	1883	2,3 %
11	▼1	Корсары: Возвращение легенды	1799	2,1 %
12	▲6	Neverwinter Nights 2	1610	1,9 %
13	▼4	Medieval 2: Total War	1551	1,8 %
14	▲7	Pro Evolution Soccer 6	1444	1,7 %
15	▲11	В тылу спяса 2	1434	1,7 %
16	■	F.E.A.R.: Extraction Point	1391	1,6 %
17	▼4	Rayman Raving Rabbids	1241	1,5 %
18	▼3	Need for Speed: Carbon	1218	1,4 %
19	■	Battlefield 2142	1217	1,4 %
20	▼8	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1198	1,4 %
21	NEW	Halo 2	1020	1,2 %
22	▼8	Supreme Commander	1008	1,2 %
23	▼1	Company of Heroes	1005	1,2 %
24	▼4	Jade Empire: Special Edition	958	1,1 %
25	■	Смерть шпионам	824	1 %
26	▲1	Call of Juarez	797	0,9 %
27	▼3	Titan Quest: Immortal Throne	730	0,8 %
28	■	Armed Assault	597	0,7 %
29	▲8	Penumbra: Overture	586	0,7 %
30	NEW	Two Worlds	566	0,6 %

По состоянию на 5 июля в голосовании приняло участие 18689 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Отрыв «Сталкера» от прочих претендентов на звание самых-самых продолжает планомерно сокращаться. Еще пара месяцев, и за спиной фаворита мы сможем разглядеть неясные силуэты соперников. Впрочем, не стоит сбрасывать со счетов тот факт, что на стальных разработчика уже стоит остов корабля под названием «Сталкер 2». Ждать наши геймеры умеют долго (доказано временем), так что на волне ожиданий и предвкушений Меченый вполне может снова разогнаться до скорости, которая не снхлась и безбашенности лингвизма из Surf's Up!

В прошлом месяце мы гадали, сможет ли Кейн добраться до Gothic 3 и выхватить у нее вторую строку хит-парада. Развязка интриги получилась неожиданной — на желанную позицию с места в карьер прыгнула фигуриста расхитительница гробниц Лара Крофт. Мужчины повели себя по-джентельменски и уступили да-

ме — у той как бы и возраст поточней, и послужный список такой, что остается лишь снять шляпу. Но если Кейн благодарно от-

ошел на явно безопасное расстояние, то Gothic 3 перемещается с ноги на ногу совсем рядышком. Хочет познакомиться, но боится полу-

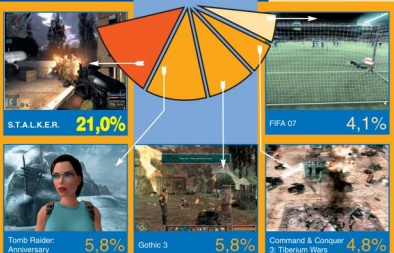
Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуются только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с АВГУСТА 2006 по МАЙ 2007. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

5 ИЮЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в СЕНТЯБРЕ 2006 — ИЮНЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Рейтинг «Мания»
8,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромированный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Создатели: Electronic Arts * EA Los Angeles

Test Drive Unlimited



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Полномасштабное возвращение легендарной серии. Масса инновационных находок, свобода действий, уникальное сочетание онлайн и одиночного режимов. Местами прихрамывает, но играть все равно интересно.

Издатель: Activision * Atari * Eden Games * Annona

Battlestations: Midway



Рейтинг «Мания»
8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Актив: Scomptech * Eden Studios Hungary * Eden Interactive * IC

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочных ушей.

Актив: publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Scomptech

Top Spin 2



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игровостроения переплет-симулятор тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шараповой под юбку.

Симулятор тенниса: Indie Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Scomptech

S.T.A.L.K.E.R.



Рейтинг «Мания»
9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идем к вам!

Актив: SSC Game World * TBO * SSC Game World/IC

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2005

Эту графу, наверно, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Издатель: Scomptech * Visual Interactive * Ubisoft

Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Издатель: Bethesda Entertainment * Atari * Annona

Prey



Рейтинг «Мания»
8,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2007

Устаревший внешне, но не внутренне, почти идеальный шутер Bungie. Смотреть имеет смысл именно сейчас — скоро вам будет не до него. (Внимание! Для работы требуется Windows Vista.)

Актив: Bungie/Microsoft Game Studios * Microsoft Game Studios * IC

Hitman: Blood Money



Рейтинг «Мания»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Актив: WB Interactive * Eden Interactive * Visual Dux

Gothic 3



Рейтинг «Мания»
8,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студенческая, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Издатель: Piranha Bytes * InWorld Productions * GSI / Pygmalion-M

Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Мания»
8,0-8,5

Полные рецензии в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искромтытых серий. Идеальный квест времен эпохи авантюризма Ренессанса, переключившийся на рабочий необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Издатель: Telltale Games * Telltale Games * Gameloft * GSI/Pygmalion-M



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Как поживает Джон Ромеро, отец великого и ужасного DOOM? В какой компании он работает и чем занимается? Еще очень интересно было бы узнать, почему он ушел из id Software.



Джон Ромеро (дагайтесь, кто из) сейчас снова работает в собственной компании, но вряд ли мы когда-нибудь увидим от него что-то особенное. В одну и ту же реку, как известно, нельзя войти дважды: чтобы утохнуть, хватит и первого раза.

Ромеро не единственный создатель DOOM. Джон Кармак и некоторые другие сотрудники id внесли в игру не меньший вклад. Из id он ушел в 1996 году, чтобы возглавить Ion Storm. После релиза *Anachronox* в июне 2001 года Ромеро покинул студию (из-за провала *Daikatana* и *Anachronox* даласское отделение Ion было обременено) и уже в следующем месяце совместно с Томом Холлом, Брайаном Мунном и своей женой Стивни Кеймиз основал компанию *Monkeystone*. В *Monkeystone* Ромеро занимался играми для мобильных платформ. В середине октября 2003 года он перешел в *Midway*, поработав над консольной *Gauntlet: Seven Sorrows*, а еще через два года, в августе 2005-го, основал собственную компанию *Slipgate Ironworks*. Сейчас он ведет два проекта — неанонсированную онлайн-овую игру и киберспортивный шутер *Severity*.

Наказывался ли кто-нибудь когда-нибудь за взлом игр?



Та самая Касуми, из-за которой разгорелся весь сыр-бор.

Да, было дело. В 2004 году японская *Tesco* выиграла длительный судебный процесс против фирмы *Westside*, создавшей утилиту для развешивания Касуми в PS2-версии *Dead or Alive 2*.

Тесто в итоге отсудила \$18 тыс., то есть с учетом судебных расходов еще и в минусе осталась.

Но вообще, это исключительный случай, обычно издатели смотрят на взлом игр

сквозь пальцы (если только речь идет не о валоме с целью пиратства). К тому же, если засудить компанию еще можно, то частное лицо — маловероятно.

Издаются ли отечественные игры за рубежом и пользуются ли они там успехом?



Западная обложка «Космических рейнджеров 2».

Издаются, но особым успехом не пользуются. «Ил-2 Штурмовик» и *Heroes of Might and Magic 5* за рубежом более-менее продавались, но не похоже, чтобы они были там нарасхват. «Периметр» и «Операция *Silent Storm*» в некоторых зарубежных изданиях получили сомнительной ценности награды «Лучшая игра, в которую никто не играл». «Космические рейнджеры 1-2» вышли на Западе с большим опозданием и под флагом художественного издателя, поэтому их тоже мало кто заметил. Зато те, кто заметил, оставляли на форумах сообщения в духе: «ЧУВАКИ!!! ВЫ НИ ЗА ЧТО НЕ ПОВЕРИТЕ, КАКУЮ ИГРУ Я НАШЕЛ!!!»

Кто автор артов для *Guild Wars*?



Данисль Дочу, арт-директор NCsoft. Не исключено, что он был одним из прототипов для отца Григория из *Half-Life 2*: Данисль живет в Редвуде и наверняка знаком с людьми из Valve (Редвуд находится недалеко от Сентла, где находится Valve).

Эти арты создавались сообща. Над *Guild Wars* ведь работает уйма людей (загляните в титры): десятки программистов, десятки художников, даже геймдизайнеров десятки. Например, на *Guild Wars: Nightfall* было задействовано более 50 (!) художников. Возглавляет всю эту армию художников арт-директор Данисль Дочу (*Daniel Douch*). Он родом из Румынии, в США приехал в 1990 году. В 1992 году пришел в игровую индустрию и с тех пор успел порабо-

тать в *SquareSoft*, *Electronic Arts* (причем дважды), *Zipper Interactive*, консультировал *Microsoft*, выполнял разовые работы для *Digital Anvil*, *Wizards of the Coast* и других компаний. В *ArenaNet* он уже почти четыре года, и, судя по всему (работы Данисля занимают призовые места на конкурсах художников), именно его стараниями *Guild Wars* выглядит столь впечатляюще.

Взглянем на главных героев все как на подбор — физически развитые и мускулистые. А есть исключения из правил?



Главные герои *Redneck Rampage*: Леонард (слева) и Бубба (справа).

Есть, но этими исключениями обычно являются пародии. В *Bad Day L.A.*, как вы, может быть, помните, мы играли за бомжа, а в *Redneck Rampage* (что-то часто мы его стали вспоминать в последнее время) главный герой был тощий, как соломинка, и выглядел законченным алкоголиком.

Мы тут с другом поспорили, играют ли разработчики в собственные игры (и играют ли вообще). Я считаю, что нет. Им просто неинтересно, ведь они все секреты знают. А как вы считаете?

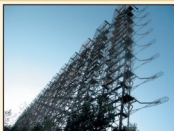


В собственные игры разработчики, конечно же, не играют — они за время разработки успевают им надоесть. От своего проекта разработчики могут получить удовлетворение лишь в том плане, как хорошо у них все получилось (если действительно получилось хорошо).

В чужие игры они играют, но, по нашим наблюдениям, не очень много. Увлеченный игрой подросток играет в разы больше, чем среднестатистический девелопер. Причин

тут несколько: дефицит времени, падение интереса к играм во взрослом возрасте, отсутствие интереса к играм вообще (не всем ведь нравится быть разработчиком, для кого-то это просто безрадостная работа).

Насколько правдоподобна карта Зоны в «Сталкере»? Вы ведь туда ездили и видели все это своими глазами.



В числе прочего, на территории Зоны есть радиостанция «Дуга-1». Она находится в нескольких километрах от Чернобыльской АЭС и сейчас законсервирована, но по-прежнему работает.

Более-менее правдоподобны лишь ключевые объекты (Тригипят, кладбище техники, сама станция), все остальное придумали дизайнеры GSC Game World. Многие достопримечательности Зоны в реальности уже не существуют: «рыжий лес» вырубил несколько лет назад, кладбище техники растащили на металлолом.

Вы как-то писали, что в Devil May Cry 4 главным героем будет уже не Данте, а некий Неро. А у вас есть его изображения?



Куда танет свою руку Неро? Ну жилая к... выслушай Данте!

Вот, любите. Слева Неро, справа Данте. В Devil May Cry 4 мы будем играть преимущественно за Неро, но Данте тоже будет доступен. Сама игра, напомним, запланирована на следующий год. Сначала она выйдет на Xbox 360 и PS3, потом на PC.

Между игрой «Смерть шпионам» и одноименным сериалом, который идет на Первом канале, есть какая-то связь, кроме названия?

В «1С» (издатель игры) говорят, что никакой связи нет, и, возможно, это действительно так. Но, скорее всего, связь есть: игровики могли подгадать с релизом так, чтобы игра вышла в один временной период с сериалом. Это распространенный прием — когда менее



Игра Burn не имела никакого отношения к фильму «Пекло», но издателя это не смутило.

слабый медиапродукт пытаются примазать к более сильному. К примеру, весной в прокат вышел фильм «Пекло» и тогда же в продажу поступила одноименная игра (западное название — Burn) от польского разработчика Destan Entertainment, изданная — кем бы вы думали? — все той же «1С».

На каком языке поют локооро [в игре LocoRoco для PSP]? Если это несуществующий язык, то как он называется?



В Лосооро невозможно не влюбиться. Это одна из самых выдающихся игр в истории.

Язык для локооро (никакого названия у него нет) придумал Цутумо Коно, главный дизайнер игры. Сделано это было не просто так: если бы песни были написаны на одном из реально существующих языков, то при локализации вся их прелесть могла бы улетучиться.

Откуда в библиотеке Лары (игра Tomb Raider: Anniversary) взяли жидкокристаллические мониторы? Там же по сюжету 1996 год.



Вообще, ЖК-мониторы производятся с начала 70-х годов, так что теоретически это возможно. Но по логике вещей понятно, что в 1996 году у Лары такого дисплея, скорее всего, быть не могло. Это всего лишь недогляд разработчиков, ничего больше. Почти в каждой игре можно найти тонны таких ляпов.

Какая из современных консолей, по вашему мнению, самая лучшая?



На самом деле эти приставки разных размеров, но мы же обещали быть политкорректными?

Обычно мы на такие вопросы не отвечаем, но об этом нас спрашивали уже сотни раз, поэтому сделаем исключение. Так вот, наше мнение таково: все консоли хороши, выбирай любую. Дело не только в том, что рекомендовать какую-то одну приставку с нашей стороны будет просто некорректно, а в том, что мы и правда не можем этого сделать. У каждой консоли свои преимущества и недостатки, так что нельзя сказать однозначно, какая из них лучше, а какая хуже (лично у меня есть все три плюса PSP и DS). На Xbox 360 сейчас выходит больше всего хороших игр, в том числе эксклюзивных, но продается он не слишком бойко, а в Японии — вообще никак. PS3 пока плохо продается и приличных игр на ней немного, но уже в августе начнут выходить мощные эксклюзивы. На Wii выходит преимущественно казуальные проекты, но назвать их плохими язык не повернется — они просто другие.

Что касается портативных консолей, то здесь определенности больше. Лидирует DS — и по продажам, и по числу хороших игр. PSP отстает, но, опять же, аутсайдером ее назвать нельзя. В России, например, PSP продается в 3-4 раза лучше, чем DS.

Ну а спокойнее всего, как обычно, чувствуют себя персоналки. Несмотря на то что продажи компьютерных игр год от года идут вниз (на самом деле это лукавая статистика, она не учитывает онлайн и много чего еще), игр на PC завалились и меньше их не становится.

Что за история произошла с нашим президентом и Ктулху? Вы ее смакуете чуть ли не в каждом номере.



Канонический Ктулху должен выглядеть именно так.

Летом прошлого года «Яндекс» устраивал акцию «Задай вопрос президенту». Вопросы собирались заранее, за любой из них можно было проголосовать. По результатам голосования выяснилось, что наш народ проявил изрядное чувство юмора и на верхних строчках оказалась не какая-нибудь скукота, вроде «Что вы думаете о проблеме урегулирования ближневосточного конфликта?», а вопросы типа «Собирается ли

Российская Федерация использовать для обороны своих рубежей огромных боевых человекоподобных роботов?» и «Как вы относитесь к продвинутому Кутлукху?». Про роботов президента все-таки спросили, а вот Кутлукху, увы, цензура не пропустила.

И здавал ли кто-нибудь русскую версию Command & Conquer: Red Alert 2?



Не хотели делать русскую версию Red Alert 2? Ну вы и получили!

Нет, не издавал. Последний раз Red Alert 2 переиздавался в 2005-м в составе сборника Command & Conquer: The First Decade (включал в себя 12 игр, почти все, что выходило во вселенной C&C), но на русский язык этот сборник не переводился. Хотя, думаю, рано или поздно у «Софт Клуба» и EA все же дойдут руки до старых C&C.

К акой смысл в бронелифчиках, которые часто носят девушки в играх? Холодно, неудобно, да и защиты никакой! (вопрос задала девушка. — Прим. ред.)



Девушки в бронелифчиках игру Endless Saga, к сожалению, не спасло.

Зато выглядит, выглядит как! Туфли на высоких каблуках тоже вещь неприятная, но ведь отказываться от них никто не собирается, но ведь всего лишь игры, в них доступны условности.

П о чему никто больше не делает эротические игры? Это невыгодно или их запрещают?

Выгодно, и запрещать их никто не собирается. Все дело в том, что об эротических играх мало кто пишет и они почти никак не рекламируются в прессе, поэтому и возникает ощущение, что они куда-то исчезли. Писать же об этих играх не имеет смысла потому, что почти все они очень примитивные и рассказывают там по большому счету не о чем. Главное в них — эшкен, а остальное — или повод, или предлог. Даже про Sexy Beach, икону всех эроигромоном планеты и самую продвинутую XXX-игру,



«Рандеву с незнакомкой» (кадр из третьей части) — так называется самая известная российская XXX-серия. Этой фразой можно описать любую игру подобного рода: встречаются, треплются для приличия, ну и к делу.

сказывать толком нечего: вертись камерой, смотришь, потом цушаешь за разные места — и все на этом.

В тех эротических играх, про которые есть что сказать (Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Lula 3D, Dead or Alive Xtreme 2), секс, как правило, не главное — либо он сильно завуалирован, либо его нет вовсе.

Ч то означает слово Levelord в имени Ричарда Грея?

Levelord — это ник, образованный из двух слов: level и lord. То есть это обозначает, что Levelord очень хорош в дизайне уровней. Первый раз про Levelorda услышали после Duke Nukem 3D, для которого он делал уровни. Везде, где только можно, дядя Лева оставлял секретные закусочки с надписью «You are not supposed to be here!» — Levelord («Тебя здесь быть не должно!») — так он и стал знаменит.

Сейчас Ричард по-прежнему работает в дышайке на ладан Rutal (Heavy Metal F.A.K.K. 2, Sin Episodes: Emergence) и не оставляет попыток освоить русский язык. Недавно он рассказывал в своем блоге (www.levelord.com), что, когда у его русских друзей, живущих в Америке, родилась двойня, он послал им трога-



Сначала все думали, что дядя Лева ушел из русской культуры в шутку. Но оказалось всерьез. Матерится он, кстати, уже почти без акцента.

тельное сообщение «Как твоя семья?» (орфография сохранена).

П о чему новую GTA называют четвертой? Ведь фактически это уже шестая часть.



В GTA 4 мы снова вернемся в Либерти-Сити.

Да, после GTA 3 (2001) были GTA: Vice City (2002) и GTA: San Andreas (2004), но, видимо, Rockstar считают их не сиквелами, а отдельными играми на одном и том же движке. Они хоть и развивали серию, но по сравнению с третьей частью далеко не продвинулись. Ну а GTA 4 — это уже вроде как новое поколение, поэтому и цифру 4 приписать не зазорно.

Правило написания писем в «Горячую линию: игры»

1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:
■ По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.

■ По SMS на номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

2) При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:
■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.



■ Не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз.
■ Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.
■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуются слишком много времени.

■ В рубрику «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристые места в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

В фильме «Целая женщина» снялся актер по имени Гордон Фримен. Но он не в очках и защитном костюме, а в обычной одежде и — вы не поверите! — ТЕМНОКОЖИЙ!

Кем приходится актер Морган Фримен нашему Гордону Фримену?



Пожже, очки и растительность на лице — это для всех Гордонов корпоративный стандарт.

Такой же вопрос можно задать про телеведущего Александра Гордона — вот уж кто действительно похож на Фримена. Не стоит искать закономерности там, где их нет. Иногда совпадения — это просто совпадения.

Меня уже давно интересует один вопрос: почему у разных компаний получаются игры разного уровня? Ну вот, например, я люблю игры от Blizzard, а некоторые проекты Ubisoft и EA считаю, мягко говоря, неудачными. Скажите, от чего это зависит — от количества денег, опыта разработчиков, их таланта или чего-то еще?



Люди из Blizzard, должно быть, и сами точно не знают, как у них все так хорошо получается.

Это философский вопрос. Качество игр зависит и от денег, от опыта и таланта разработчиков, продуманности рабочего процесса, «боевого духа» команды и еще от миллиона вещей. Но никакого готового рецепта тут нет и быть не может, каждый идет к этому своим путем. Вот у **Blizzard** очень хорошо поставлен рабочий процесс — настолько хорошо, что ей не страшны даже постоянные исходы сотрудников. Компанию покинуло много талантливых людей, но на качество ее игр это почти не сказывается. «Эмигранты» (в том числе бывшие топ-менеджеры) уже не один раз пытались создать свою **Blizzard**, но пока это ни у кого не получилось. Да и в самой **Blizzard**, наверное, толком не понимают, как это им удается делать такие игры. Поэтому они просто действуют по принципу «не навреди» (много ли отличий вы найдете в **Starcraft 2** по сравнению с первой частью?) и молятся, чтобы все оставалось как прежде.

В пользу того, что никакого готового рецепта не существует и хорошие игры создаются во многом случайно, говорит следующий факт: значительное число разработчи-

ков, гремевших когда-то на весь мир, потом быстро сдулось и сейчас их уже никто не помнит. Элементарный тест: говорят ли вам что-нибудь имена **Дэвида Брзена** и **Яна Белла**? Нет? Ничего удивительного — последний раз что-то значительное они сделали в 1984 году и это что-то называлось **Elite**. Но при этом Брзен и Белл до сих пор работают в игровой индустрии.

На каких авто разрезают создатели автосимуляторов?



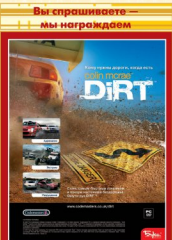
Кадзунори Ямаути может позволить себе иметь несколько машин. Еще бы не мог — он создатель **Gran Turismo** и старший вице-президент **Sony Computer Entertainment**.

Мы понимаем, куда вы клоните, но в жизни все гораздо прозаичнее. Разработчики, в большинстве своем не настолько богаты, чтобы раскатывать на **Bugatti** и **Lamborghini**. Такое могут позволить себе лишь самые топовые сотрудники. Например, у **Кадзунори Ямаути**, создателя серии **Gran Turismo** и главы **Polyphony Digital**, машин несколько: **Ford GT**, **Honda S2000**, **Mitsubishi Lancer Evolution V**, **Porsche GT3**, **Nissan 350Z**, **Mercedes AMG SL55**.

А как зарабатывают на жизнь организаторы ESRB и PEGI?

ESRB и **PEGI** (это они решают, какой возрастной рейтинг назначить той или иной игре; **ESRB** действует в США, **PEGI** — в Европе) — некоммерческие организации, они созданы не для извлечения прибыли и существуют на деньги издателей. Это обычная практика — любая индустрия рано или поздно достигает до создания каких-то представительских, лоббистских и регулирующих структур. У киношников это **MPAA** (Motion Picture Association of America), у музыкантов — **RIAA** (Recording Industry Association of America).

PEGI редко о себе напоминает, а вот **ESRB** в последнее время просто распоясалась (см. в «Новостном меридиане» рассказ о эпоключениях **Manhunt 2**). Похоже,



С некоторой пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призы авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли **GTA 5/Quake 5/Half-Life 3?**» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь. В этом номере авторам всех вопросов, попавших на окрестные страницы, достаются диски с игрой **Colin McRae Dirt**, издаваемой на территории СНГ компанией «Бука».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону **8 (495) 231-23-65** или пишите нам по адресу **winner@igromania.ru**, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договоритесь о доставке призов.

нескончаемые скандалы, связанные с жестокостью и сексуальным контентом в играх, изрядно напугали ее чиновников, и теперь они перестраховываются, запрещая все подряд. Среди их последних инициатив — идея с присвоением рейтингов трейлерам игр (звучит абсурдно, но в кино это уже давно есть).

Так что получается странная ситуация: с одной стороны, **ESRB** кормится с руки издателей (точнее, с руки **ESA** — Ассоциации производителей развлекательных программ), а с другой — сама же их то и дело шлывает.



Кадр из **Manhunt 2** запущенным образом иллюстрирует то, что сейчас происходит с игрой.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 2000-х многие пытались построить большой виртуальный город, где все будет по-всамделишнему: пешеходы прогуливаются по улицам, легковушки вежливо притормаживают на красном, постыые следят за соблюдением пра-

Mafia: The City of Lost Heaven

вил, а любое авто можно получить по поберековому методу — просто вышвырнув водителя из салона. Похожую игру с мотоциклами разрабатывала даже «Акелла», но опоздала. В мае 2002-го вышла GTA 3, в августе — Mafia. И если в GTA 3 больше всего хотелось найти танк и ФИГАЧИТЬ, то в Mafia главенствовал стиль. Серо-черные американские 30-е, первые небоскребы, большие лакированные машины, сухой закон... И конечно, итальянская мафия: покинул отставной мафиози воспоминанья свою долгую карьеру

в семье. Как подобрал в переулках двух опасных пассажиров и ушел от погоня. Как ломал челюсти голымкам, как лавочников крышевал. Как пристрелил того делового на пароходе — и как постепенно стал мужичиной с уверенным подбородком, в шляпе и длинном пальто, под которым так удобно прятать «томми-ган».

Было очень обидно пройти Mafia до конца. Во-первых, из-за резкого, как выстрел, финала. Во-вторых, после титров оставались только воспоминания — у каждого свои. Вот летит в ю-

вет грузовик, которому только что оторвало колесо. Вот вы с домом, выйдя из ресторана, переступаете через чьи-то остывающие тела, а гильзы все еще звенят под ногами. Мой любимый стоп-кадр такой: ночью на мосту соплатворение. Зеваки, пара полицейских машин, какой-то парень кричит, что ему незачем жить, собирается прыгнуть в воду. Очень хочется приторопозить и узнать, чем закончится. Прыгнет? Или нет? Но нельзя — на хвосте висят двое.

ДАТА ВЫХОДА: 2002
ЖАНР: мафия боевиктерра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Gathering of Developers/
Illusion Softworks

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Эта стратегия всплыла в момент девятибалльного шторма. Мас накрывлю Carmageddon'ом и Dungeon Keeper'ом, надвига-

Imperialism

лись Fallout и Age of Empires. Но те, кто в 1997-м проворонил Imperialism, оказались в шкуре наседок из сказки о гудком утенке: они пропустили чадко.

XIX век. Европейские империи спорят за господство над глобусом. По карте мира, как опухли, расплзаются цветные пятна. Англичане вторгаются во Францию, французы — в Германию, немцы — в Россию, русский флот тем временем берет

курс на Лондон.

Война требует экономической базы, потому в тылах кипит работа. Прокладываются дороги, добывают шахты и возделываются поля, ресурсы текут в столицы с тем, чтобы превратиться в корабли и орудия. Страны заключают пакты о ненападении, создают торговые союзы, альянсы... и вероломно нарушают обещания, русса партнер даст слабину. Imperialism слож-

но называть краткой: игрок помещивает этакое варевое с помощью графиков и неброских таблиц. Но страсть власти ослепляет его сильнее, чем любые трехмерные эффекты. Основав свою империю вечером, можно возиться с ней до рассвета. Но утром, под шумные дворянские метлы за окном, она все-таки пропадет с карты мира.

ДАТА ВЫХОДА: 1997
ЖАНР: большая политика
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Mindscape,SSI/
Frog City Software

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Три викинга со скандинавскими никами Эрик, Олаф и Балеог (в одной из русификаций их называют Лелик, Боллик и Волик) сообща преодолевают препятствия: скачут через пропасти, обезвреживают

The Lost Vikings

ловушки, заземляют разрядники и умерщвляют гигантских улиток. Эрик — профессиональный спортсмен: быстро бегает, сигает на три метра без шеста и таранит стены макушкой. Олаф экипирован щитом, с помощью которого превращается в человека-табуретку. Балеог, самый толстый в команде, прикинул на правах богдарда: машет мечом и постреливает из лука. Один подсаживает, другой подползает, третий прыгает — так, малопомалу, викинги пробиваются к выходу с уровня.

Фильмография больших режиссеров вроде Стэнли Кубрика принято изучать целиком, вместе с первыми опытами и случайными домашними съемками, обнаруживая в ранних работах намеки на будущую гениальность. Такие авансы можно найти и The Lost Vikings, одном из первых проектов студии Blizzard. «Викинг» сделаны в дористорической времена, до появления MMORPG и общедоступного интернета, но в них Blizzard уже обжигивает

идеи для World of Warcraft. Судите сами. Упор в The Lost Vikings сделан на командную игру. Бойцы отыгрывают известные ролевые модели: Олаф — warrior, Эрик — rogue, Балеог — hunter. Ну а главное, под бородами и шлемами угадываются совсем не викинги, а dwarves — ностые, коренные, которые разве что не накладывают друг на друга fear ward. Но до этого Blizzard тогда еще не задумывался.

ДАТА ВЫХОДА: 1992
ЖАНР: World of Warcraft идет в силе
Interplay/Silicon & Synapse
(с 1994-го —
Blizzard Entertainment)

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



«Хищник» был первым боевиком, увиденным мной в видеоклупе советской военной базы в Адис-Абебе (это в Эфиопии) — там для воспитания личного состава полтрук крутил по субботам новые аме-

Predator

риканские фильмы. Даже без перевода, в затертой «четвертой» копии, фильм произвел убийственное впечатление. До «Хищника» самым страшным киноомоментом мне казалась та сцена из «Гостей из будущего», где расстреливают робота Вертера. На «Хищнике» я поучствовал, что такое настоящий КОШМАР.

Тем удивительно читать рецензии на Predator в давно закрытых американских журналах: «Еще

один фильм с Арни... Еще один сайд-скроллер...» — и дальше бла-бла-бла о сюжете. Скопление лиселей, в котором при желании можно узнать Арнольда Шварценеггера, высказывается в латиноамериканских джунглях и ищет пропавшего где-то VIP'a — разумеется, снос пулеметным огнем все живое. Живого остается все меньше: враги попадают в ловушку в подвешенном, либо в освещаемом состоянии. В игре над этим раздумыва-

вать некогда, но если вы смотрели фильм, то понимаете физику. И найдя первое раскуроченное тело, вы бы обязательно крикнули: «Ух ты!» В этот возглас было вложено многое. Ух ты, по мотивам боевиков теперь делают игры! Ух ты, я рую Тем Самым Шварценеггером! Ух ты, страшно-то как!.. Впрочем, вопить на простеньком шутере можно только в одном случае: если вы по-детски наивны. Мне, например, тогда было 7 лет.

ДАТА ВЫХОДА: 1987
ЖАНР: истребитель с ужомым
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Activision/Software Studios

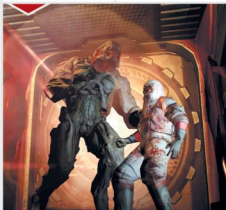
МЕСЯЦ В ИСТОРИИ АВГУСТ

3 августа 2004 года

По случаю выхода DOOM 3 пресса утрачиваетеся в остроумии: «Еще один приятный шутер!» Для отпрыска главного МОЧИЛО-ВА всех времен и народов бика, как вы понимаете, УНИЗИТЕЛЬНАЯ.

5 августа 1993 года

В продаже первые колоды **Magic: The Gathering**. Можно сыграть в карты «без дураков».



6 августа 1986 года

Выходит **Metroid**, первая часть одной из самых неугомонных серий (10 игр за 20 лет) в истории.



8 августа 1996 года

Джон Ромеро покидает **id Software**, чтобы поднять собственный бизнес: в ноябре того же года на пляж с Томом Холлом он откроет студию **Ion Storm**.



10 августа 2005 года

В интернет-кафе южнокорейского города Тагу умирает от сердечного приступа рабочий **Ли Сун Кон**, игравший в **Starcraft** и **World of Warcraft** в течение 49 часов.

13 августа 1991 года

В США привозят консоль **Super Nintendo Entertainment System**. В течение года приставкой затарятся почти 20 млн. американцев, а Голливуд посетит братский Марио большущий блокбастер.

14 августа 1995 года

Начинаются продажи **Virtual Boy** от **Nintendo** — удивительной игровой системы, состоящей из массивных очков и геймпада. Цена достояния (\$180), но приставке это не поможет.

15 августа 1995 года

Конструктор **Ганпей Йокои**, проработав в **Nintendo** со студенческих лет и создав для компании несколько игровых систем (**Game & Watch**, **Game Boy**), увольняется и основывает маленькую студию **Koto Laboratory**. Но вырастить ее до масштабов **Nintendo** не успевают: два года спустя Йокои погибнет в автокатастрофе.

20 августа 1970 года

День рождения **Джона Кармака**, соавтора **Wolfenstein 3D**, **DOOM** и **Quake**, почти что **Сергея Эйзенштейна** от компьютерных игр.



21 августа 2001 года

Студия **Troika Games** заканчивает **Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura** — ролеву игру, которая окажется как раз тем, чего ждали от создателей **Fallout**. Не оторваться!

23 августа 2006 года

В желудке крупнейшего в мире third-party-издателя **Electronic Arts** оказывается еще одна независимая студия — немецкая **Phenomic** (серия **SpellForce**), сменившая по случаю супружества имя на **EA Phenomic**.



24 августа 1995 года

Microsoft выпускает **Windows 95**, поддержав релиз сокрушительным рекламным ударом. В роликх, продвигающих ОС, звучит хит **Rolling Stones Start Me Up**, права на который стоили не то \$8, не то \$14 млн.

29 августа 2002 года

В магазины привозят лучшую игру об Америке времен Великой депрессии — **Mafia: The City of Lost Heaven**. Забавно, что сделана **Mafia** в Чехии.

30 августа 2004 года

Acclaim, выпустившая **Burnout** и **Constructor**, **Re-Volt** и **Turok**, **Extreme-G** и **Forsaken**, объявляет себя банкротом. Мало, видимо, выпустила. Нынешняя **Acclaim Games** — это уже совсем другие люди и совсем другая история.

31 августа 1996 года

Выходит **The Elder Scrolls 2: Daggerfall** — успешная ролевая игра, к которой как нельзя лучше подходит сергейровский восторженный вопль: «Я свободен!»

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Наркотик



Мы редко обращаем внимание на дорогие безделушки, но мимо **Bandai PuchiPuchi** пройти не в силах. Карманный имитатор оберточно-воздушно-пузырчатого полиэтилена оснащен восьмью кнопками, которые при нажатии издают звук лопающихся пузырьков! Незатейливая игрушка расслабляет, вызывая почти те же чувства, которые испытываешь, наблюдая за водой или языком пламени. Самый натуральный наркотик, только безобидный.

Холодильник



Brando предложила простое средство для борьбы с изнурительной жарой за компьютерным столом — миниатюрный USB-холодильник **USB Mini Fridge**. Литраж устройства позволяет охлаждать мороженое и жестяные банки с газировкой. Бутылки в холодильник не влезут. Внешние размеры холодильника составляют 194x90x90 мм, вес — 362 г, цена — без малого 1000 руб.

Дорога к HD

За год своего существования оптические приводы HD-DVD и Blu-ray широкого распространения не получили: реально доступно подпожжены ноутбуков от **Toshiba, Dell и Sony** и скромный список бытовых видеоплееров по заоблачным ценам. Однако все идет по плану — сначала дорогие приводы выйдут на рынок в составе бытовых



проигрывателей и игровых консолей, а затем быстро переберутся в компьютеры.

К концу декабря 95% рынка оптических приводов будет принадлежать DVD и лишь 5% поделится между собой HD-плееры. Но уже к 2010 году доля Blu-ray и HD-DVD вырастет до 17,5 и 30% в компьютерном и бытовом сегментах соответственно. Не слишком быстро. Ну а мы продолжим надеяться на победу одного-единственного формата, а то покупать два разных привода — накладно будет.

Путевка в жизнь



Производители оперативной памяти в последнее время как с цепи сорвались. **OCZ Technology, Corsair, Kingston, G.Skill** — все наперебой анонсируют новые модули памяти типа DDR3 с рекордными скоростными характеристиками. Больше других удивила **Corsair** — DDR3-планки серий **XMS3** и **Dominator** с четырехслойными теплоотводами стабильно работают на частотах 1600 и даже 2000 МГц соответственно! Модули доступны в комплектах из двух штук суммарным объемом 2 и 4 Гб.

Кутюрье отдыхают



Kensington Computer Products Group выпустила подожжены мышь и клавиатуру и объединила их в серию под названием **Ci Lifestyle Collection**. Новая коллекция включает пять продуктов в ярких летних расцветках: набор из оригинальной низкопрофильной клавиатуры и мыши (**Ci70**) и четыре беспроводные мыши (**Ci70, Ci70LE, Ci75m, Ci85m QuickStart**).

Все манипуляторы отличаются компактными размерами и возможностью перехода в спящий режим для экономии энергии аккумулятора. Модели с литерой **m** предназначены исключительно для ноутбуков, остальные универсальны.

Сохранить все

Если ваше общение с компьютером ограничивается играми да музыкой, **LaCie d2 SAFE** выходит за пределы насущных потребностей. Терабайтный накопитель весом около полутора килограммов выполнен в стильном алюминиевом корпусе с биометрическим сенсором для идентификации пользователей. В памяти можно хранить до 10 отпечатков пальцев.

Накопитель подходит для резервного копирования файлов, работает как сервер печати и предлагает удаленный доступ через интернет из любой точки земного шара. На диске можно хранить все что угодно: от рефератов до коллекции фильмов и фамильных фотографий — конфиденциальность гарантирует не только сканер отпечатков пальцев, но и шифрование данных по алгоритму AES со 128-разрядным ключом.

Для подключения к компьютеру предусмотрены FireWire 800, FireWire 400 и USB 2.0. Примерная цена — 16000 руб.



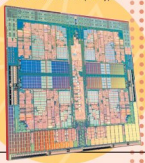
Гроза Core 2 Quad?

Совсем необязательно быть технологическим нострададом, чтобы предвидеть, что судьба **AMD** определится почти сразу после анонса чипов семейства **Phenom**. Если новинки окажутся удачными, американская компания еще поживет, а если нет — **Intel** продолжит отыскивать потерянные позиции.

В ноябре выйдут четыре модели нового семейства. Главой нового семейства станет четырехъядерный процессор **Phenom FX-80** с тактовой частотой 2,2-2,4 ГГц. **Phenom X4 GP-7000** и **GP-7100** (2,0-2,4 ГГц) займут место в дорогих системах, а в доступный сегмент придет дву-ядерный **Phenom X2 GS-6550** (2,0-2,4 ГГц).

Новинки получат поддержку шины **HyperTransport 3.0** и 512 Кб кэш второго уровня для каждого из ядер.

Три старшие модели также будут иметь раздельный L3-кэш объемом 2 Мб. Сведений о ценах пока нет.



Воплощение мечты

Возможность объединения двух компьютеров по электропроводке — не об этом ли мы долго мечтали? Компания **Netgear** представила на суд общественности устройство **Powerline Network Extender** — сетевой удлинитель по электросети. При помощи новинки любой маршрутизатор подключается к розетке, после чего обычные электрические провода принимают на себя функции витой пары. Скорость передачи — от 14 до 85 Мбит/с. Удлинитель обеспечивает питанием подключаемый роутер. Размеры — 70x125x46 мм. Цена — 2300 руб.

Номер один в мире

Несколько лет назад **Stony Brook University** и лаборатория **Brookhaven National Laboratory** установили в нью-йоркском центре вычислительной техники суперкомпьютер **IBM Blue Gene** с удивительными характеристиками и приемлемой мощностью. Но на этом не остановились — постепенно систему модернизировали и дали ей новое имя — **New York Blue**. Теперь это самый мощный суперкомпьютер общего пользования в мире.



В состав системы входит 18 стоек размером с огромный холодильник. Общее количество установленных процессоров составляет 36 000. Производительность — порядка 100 триллионов операций с плавающей запятой в секунду (TFLOPS). Олимпиадные задачи по физике и криптографии эта машина, по-настоящему дело, щелкает как семечки...

Новые имена



AMD официально отказалась от так называемого рейтинга производительности и представила новую схему наименований процессоров. В цифробуквенной маркировке заложены все основные параметры: энергопотребление, скоростные характеристики и принадлежность к тому или иному семейству.

Первая буква в названии обозначает класс продукта: G — высший, B — средний, L — начальный. Вторая определяет уровень энергопотребления: P — более 65 Вт, S — около 65 Вт, E — менее 65 Вт. Первая из четырех цифр указывает на семейство: 1xxx — одноядерные **Sempron** и **Athlon**, 2xxx — двухядерные **Athlon**, 6xxx — двухядерные **Phenom** и 7xxx — четырехядерные **Phenom**. Последние три цифры

отражают относительное расположение процессора в рамках линейки — более высокий номер означает превосходство по частоте и/или объему кэш-памяти.

Процессор с индексом **BE-2350**, например, относится к сравнительно недорогому семейству двухядерных процессоров **Athlon X2**, имеет энергопотребление ниже 65 Вт и по характеристикам превосходит... ну, например, **BE-2300**.

Все новые процессоры получают новую систему обозначений, а вот выпущенные ранее процессоры доживают свой век со старыми именами.

Creative меняет стратегию



В самом начале лета в японских магазинах появились первые звуковые платы **Creative** с интерфейсом **PCIe x1**, и в интернете разразились споры о том, насколько целесообразным будет массовое введение таких карт. Но, оказывается, доступные сейчас модели не обладают врожденной поддержкой **PCIe x1** — для подключения используется переходный мост с **PCI** на **PCIe x1**. Полноценные же **PCIe**-карты появятся к концу года.

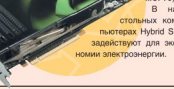
Выпуском таких плат займется сторонние производители — **Creative** сократит собственные объемы производства и предложит партнерские звуковые чипы и лицензию на производство плат. Это значит, что совсем скоро мы увидим много разных плат из разряда **Creative inside**, также увеличится количество материнских плат со встроенным звуком от этой компании.

Сама **Creative** сосредоточится на выпуске медиалейнеров и автомобильной аудиотехники.

Творческий союз

Как вам перспектива совместного использования дискретных видеокарт и интегрированных графических ядер? Такой союз может оказаться весьма полезным в мобильных компьютерах: когда ноутбук питается от аккумулятора, работает встроенное видеоядро, а когда только от питания от сети, задействуются ресурсы дискретной карты. Это можно заметно продлить время автономной работы.

Инженеры **NVIDIA** подхватили идею и разработали технологию **Hybrid SLI**, суть которой как раз заключается в попеременном использовании видеокарты и интегрированного графического ядра в зависимости от ситуации. Для работы с новой технологией достаточно будет обзавестись видеокартой **NVIDIA** и материнской платой на базе чипсета этой компании



с интегрированными чипами **MCP78** и **MCP79**. В настоящих компьютерах **Hybrid SLI** задействуют для экономии электроэнергии.

MSI: Модель для сборки — Итоги!



Пришло время подводить итоги конкурса MSI. Вот наши победители:

- 1 место** — Евгений Д., Хабаровск, **jack_dudkin@...** Приз: Видеокарта **MSI NX8600GTS-T2D256E-HD-OC**
- 2 место** — Максим И., Казань, **bubarak@...** Приз: системная плата **MSI K9AGM2-FIH**
- 3 место** — Александр П., Саянск, **shurick-91@...** Приз: Wi-Fi маршрутизатор **MSI RG54GS2**

Железные софты на DVD

Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.5** — драйвера для видеокарт **Radeon** под **Windows XP**.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.6** — универсальный видеоконвертер для карт серии **Radeon X1000** под **Windows XP**.
- **NVIDIA ForceWare 94.24** — драйвера для видеокарт от **TNT 2** до **GeForce 7** для **Windows XP**.
- **NVIDIA ForceWare 158.22** — драйвера для карт серии **GeForce 8** под **Windows XP**.
- **RivaTuner 2.01** — универсальная программа для настроек и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.00** — драйвера для аудиокodeков класса **AC'97** от **Realtek**.
- **Realtek HD Audio R1.70** — драйвера для аудиокodeков класса **HD Audio** от **Realtek**.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 1.0.3a** — оцените скорость своего винчестера в реальных цифрах.

Системные утилиты

- **ASTRA32 1.53** — выведет на чистую воду любой компьютер, ничто не сокрыто.
- **Belarc Advisor 7.2.20.0** — просто и элегантно расскажет все о системе.
- **CPU-Z 1.40** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.12.2.338** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004 0.9.123.338** — тестовый пакет для измерения скорости ПК.
- **EVEREST Ultimate Edition 2007 4.00 Final** — одна из лучших программ по сбору информации о компьютере.
- **Fresh Diagnose 7.60+** — промывает сбор информации о компьютере.
- **Sensors View 3.1 Build 6151** — мониторинг основных компонентов системы.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ РАЙ

Последние сенсации с выставки Computex 2007

Николай Арсеньев

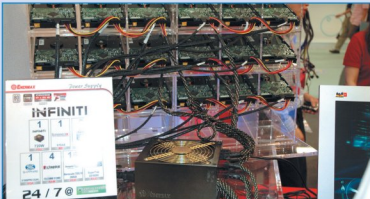
2007 год в разгаре, немецкий CeBIT отменился, а значит, нам пора на жаркий Тайвань — на выставку **Computex**. Последний раз мы видели ее в том виде, к которому уже привыкли. В следующем году центр внимания сместится и мы не так часто будем видеть легендарную башню 101 и обилие стендов вокруг нее. Computex переедет на новое место. Ну да ладно, жалеть не о чем, главное, чтобы выставка осталась такой же интересной и яркой. Итак, добро пожаловать в мечту любого гаджетомана и компьютерного маньяка.

Intel впереди, AMD запрыгает коней

Несмотря на то что о чипсетах серии **Bearlake** все было известно уже давно, официально представили их лишь на этой летней выставке. Это были **G33/P35/Q33/Q35**. Нас, геймеров, интересовали в первую очередь топовые модели, в частности, **P35** и **X38**. С первым проблем не было — все компании наперебой показывали самые разные платы на его основе: от простеньких моделей до настоящих монстров, покрытых тоннами меди и тепловых трубок. Так, например, **GIGABYTE** являла нам пожелтевший металл в своей флагманской плате **GA-P35T-DQ6**, но **ASUS** пошла дальше и представила модель **P5K3 Deluxe** с **DDR3**-памятью в комплекте, а также другую динозавку — **Blitz Extreme** из серии **Republic of Gamers** с водоблоком на северном мосте. Уникальность платы заключается еще вот в чем: на ней в режиме **CrossFire** два графических разъема работают по схеме **PCIe x8 + PCIe x8** вместо усердного варианта **PCIe x16 + PCIe x4**. Говорят, это позволило увеличить скорость в играх на 8%.



Концептуальный корпус от Thermalright поражает. Неужели тепловые трубки будут теперь встраивать и в корпус?



К 720 Вт БП от Enermax подключили все, что можно, включая 18 винчестеров, а он даже не сгорел!

На этом фоне ничуть не хуже смотрелись продукты от **MSI** и **abit**. В частности, карты серии **Platinum** и **Diamond** от первой с новаторской системой охлаждения **Circu-Pipe**. На стенде **abit** можно было увидеть мощные материнки серии **Fatal1ty** и увлекательное шоу — экстремальный разгон **Core 2** с использованием жидкого азота!

Ну а что до **X38**, то он малюк, но не так часто. **X38** интересен тем, что он оснащен функцией авторазгона. Уж больно интересно, как она реализована. Кстати, компания **Shuttle**, известная своими barebone-системами, уже показала свой кубик **SX38P3 Deluxe** на базе **X38**. **ECS** удивила моделью **945GCT-M**. В ней реализована технология **Intel System Recovery Tool**, которая умеет восстанавливать BIOS без необходимости использования диска, сохранять настройки разбивки жесткого винчестера и не только.

Под **AMD** также было представлено немало плат. Особое впечатление произвела экспозиция **GIGABYTE**, на которой мы увидели **GA-M790-DQ6** с четырьмя видеокартами **Radeon HD 2600 XT** на борту. За основу был взят новейший чипсет **AMD R790** с разъемом **Socket AM2+**. На экспозициях **ASUS** и **BioStar** в этом плане было довольно спокойно.

Дебютировала технология **Intel Turbo Memory**. Принцип работы прост: в компьютер устанавливается флэш-карта под разъем **PCIe x1**, которую **Windows Vista** может задействовать под свои нужды — **ReadyDrive** и **ReadyBoost**. Пока существуют модели объемом до 1 Гб, в будущем емкость увеличится. Сложно сказать, насколько **Turbo Memory** хороша на практике, нужно будет испытать ее живьем.



Диски в новых корпусах GMC R-2 TOAST выезжают откуда-то не отсюда... Похоже, так и было задумано.



Thermalright DuOrb — двойной кулер для многоядерных процессоров.



SilverStone: кто сказал, что в microATX-корпусе нельзя поставить две видеокарты? Можно!



Фирменная водяная система ASUS для Radeon HD 2900 XT позволит выжать максимальные частоты из карты.



Эксклюзивное шоу от abit: экстремальный разгон с использованием жидкого азота.

Ну а как дела обстоят у Intel и AMD с процессорами? У Intel все идет гладко, как по маслу. Сейчас мы ждем первые ЦП на базе ядра Penryn, а к концу года должны увидеть первые камни компании со встроенным контроллером памяти. Наверняка это будет DDR3. AMD несколько задерживается с процессорами на базе Barcelona — скорее всего, до осени, хотя последние слухи не столь утешительны... Зато стало известно, какое имя даст компания новым процессорам — Phenom.

Как в свое время DDR2-память вытеснила оригинальную DDR, так и теперь DDR3 SDRAM готовится сместить свою предшественницу. Процесс уже пошел, такие гранды, как OCZ, Corsair, Kingston и многие другие представили новые линейки продуктов. В частности, OCZ DDR3-1333 с низкими таймингами CL7 или вот Corsair DOMINATOR TWIN3X2048-1600C10D с частотой 2000 МГц. Рекордная скорость, многие процессоры работают на меньшей частоте.

Видеокарты и другие мелочи жизни

NVIDIA твердо укрепила на рынке DX10-совместимых видеокарт, давно еще представив мощную серию GeForce 8800, а некоторое время назад недорогую линейку GeForce 8300/8400/8500/8600. AMD долго тянула с анон-

сом новой серии видеокарт, и наконец-то мы увидели Radeon HD 2900 XTX, а на Computex уже сумели оценить серию Radeon HD 2400/2600. Все оказалось очень интересно, Radeon HD 2900 XTX стал прямым конкурентом GeForce 8800 GTS, тогда как старшая Radeon HD 2600 с приставкой XT — главным соперником GeForce 8600 GT. Странная политика, AMD словно нарочно не хочет конкурировать с флагманами от NVIDIA. Напряшивается вопрос: почему?

Производители из лагеря AMD выдвинули на всю линейку бюджетных DX10-видеокарт не только под PCIe x16, но и AGP-шину. Так, PowerColor представила Radeon HD 2600 Pro под AGP, а HIS показала XT-версии платы. Кстати, новые видеокарты HIS все как одна щеголяют позолоченными DVI-разъемами. HIS на этом не остановилась и анонсировала специальный БП на 400 Вт для видеокарт, Radeon HD 2600 XT Dual с двумя графическими чипами и суммарным объемом памяти 1 Гб, а также карту-фильтр от цифровых навигаторов — пригодится для видеокарт, ТВ-тюнеров и звуковых карт. ASUS выделяется в очередной раз, создав серийный Radeon HD 2900 XT с водяной системой охлаждения AquaTank.

В лагере противников тоже было весело. GALAXY показала интересные наработки, в том числе GeForce 8600 GTS с тихой системой охлаждения с использованием тепловой трубки и

с HDMI-портом на борту. GIGABYTE сделала ставку на бесшумность и продолжает развивать систему Silent-Pipe, которая доросла до третьей версии. Но это еще цветочки, на стенде Leadtek мы увидели уникальную GeForce 8800 Ultra с водяным охлаждением — называется Leviathan. Гудится и для построения SLI-связок. MSI развивает идею выпуска плат с двумя BIOS — обычным и разогнанным. На этот раз мы увидели NX8600GT Twin Turbo. Не обошлось и без показа GTS-версии, снабженной HDMI-портом.

В мире ТВ-тюнеров жизнь кипит. После долгого ожидания производители наконец-то готовы к переходу на PCIe-шину. В качестве доказательства мы получили обилие моделей, представленных на стендах таких известных компаний, как AVerMedia, KWorld, Compro и других. По заверениям производителей, новинки вот-вот поступят в продажу, то есть к выходу этого номера они уже должны быть на прилавках. Посмотрим, сдержат ли свое обещание.

Миссия: охладить любой ценой

Компаний-производителей систем охлаждения — целое море. Каждый из них пытается удивить посетителей выставки необычным дизайном, кислотными красками или гигантскими радиаторами. Например, компания Thermalright, не очень известная в нашей



Владей эфиром!

Behold TV SOLO

Behold TV M6 Extra

Behold-TV 609 RDS



Автономный ТВ/FM-тюнер в стильном корпусе



Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3



Поддержка RDS (радиотекст)

- Обновляемая микропрограмма
- Поддержка широкоформатных мониторов
- Картина на десктопе
- Разрешение 1680 x 1200

- ARPC — включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
- Объемное изображение
- Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом

www.beholder.ru

реклама



Стильные часы MP3 DIY Clock разбудят нас в нужное время — хотим нежно, хотим — громко и грубо.

стране, слитыми своими радиаторами на весь мир. Один сверхэффективный **Ultra120 Extreme** для ЦП чего только стоит или хотя бы **HR-03 Plus** для GeForce 8800. Кроме них были показаны модели радиаторов для чипсета материнки, оперативной памяти, а также водные системы охлаждения для PS3 и Xbox 360. Однако самое большое внимание привлекала фантазия на тему охлаждения в корпусе — на стенде стояла укомплектованная плата, полностью покрытая радиаторами: два на модуле памяти, еще по одному на северный и южный модули платы, несколько на цепи питания процессора и один большой на сам ЦП. Видеокарту охлаждали сразу с двух сторон... Удивительно, что плата выдержала этот вес. Но это не все, по соседству стоял стилизованный корпус, пронизанный тепловыми трубками, а его боковые стенки были выполнены в виде ребер радиатора. Неужели это наше будущее?

Более известная у нас **Thermaltake** отметилась выпуском красавца **V1** для процессоров, гигантским **Super Orb** и концептуальным **DuoOrb**, в котором соединились аж два кулера. Не-то похоже и с тем же названием было представлено и под видеокарты. Таким образом, можно сослаться единственно лишь внутри корпуса.

Arctic Cooling еще занимается доработкой того, что мы уже видели на CeBIT. Речь идет о гигантском кулере **Freezer Xtreme** с четырьмя тепловыми трубками и **Accelero Xtreme** с тремя вентиляторами для видеокарт серий GeForce 8800 и Radeon HD 2900. Будем надеяться, в скором времени мы так и увидим финальные образцы.

Zalman ничего принципиально нового не показала, зато **Cooler Master** вновь отметился авторскими корпусами, а также необычным кейсом под названием **Cosmos**, у кото-



Инопланетянинки от Foxconn умеют общаться с миром по Wi-Fi и Bluetooth. Не опасен.



Пассивная система охлаждения GIGABYTE Silent-Pipe 3 позволяет избавиться от лишнего шума в квартире.

рого блок питания размещается снизу, а тепло от видеокарты помогает отводить специальная турбина. Кроме этого были показаны водоблок **Glacier 600** и готовая воданка **Hydra 8800** для понятию какой серии карт, а также вариация на тему процессорного кулера **GeminII** — **GeminII S** с возможностью установкой двух 80- или 90-мм вентиляторов либо одного 120 мм.

У **3R System** мы увидели кулер **IceAge**, а также линейку технологичных корпусов с подвеской и продвинутой панелью управления. **GMC** покорила нас линейкой корпусов **R-2 TOAST**, в которых оптический привод устанавливается вертикально в нижней части лицевой панели. Такого мы еще точно не видели.

Особое внимание заслуживает стенд **SilverStone** — их качественные и дорогие корпуса снижали славу. В компактный корпус **SUGO SG-03** они втиснули геймерскую систему с двумя видеокартами **Radeon**, объединенными в **CrossFire**, а в **Grandia DM02**, который ориентирован для создания домашнего мультимедиа-центра, установили ни много ни мало **Radeon HD 2900 XTX**. Не часто увидишь столь прожорливый медицентр. Также в обилии присутствовали блоки питания мощностью вплоть до 1200 Вт. В этом плане стенд **Enermax** был интереснее, там можно было лицезреть картину Репина: один блок питания серии **INFINTY** (720 Вт) спокойно тянул систему с двумя серверными процессорами **Xeon**, видеокартой **Sapphire Radeon X1900 Pro Dual**, 4x512 FB-DIMM-модулями, дополнительными SATA-контроллером и 18 винчестерами объемом 250 Гб каждый! Были также представлены различные клавиатуры и последние модели корпусов.

Гаджеты:

полезные и не очень

Попав на выставку, мы сразу наткнулись на стенд одной неизвестной компании, где увидели странные часы-будильник. Однако **MP3 DIY Clock** — это не антиквариат, а hi-tech устройство, которое можно и нужно подключить к компьютеру, чтобы гибко запрограммировать. Можно включить легкое пробуждение для особо чувствительных или выбрать режим **Noisy**, чтобы от звонка сразу вскочить с кровати и отмаршировать в холодный душ для полного пробуждения.

Для особо деловых и занятых людей был представлен **E-TEN Glofish x800** — коммуникатор совмещает в себе все современные технологии, включая поддержку различных



Теперь и ноутбуки можно заменить одной кнопкой. И все благодаря MSI.

стандартов связи, VGA-дисплей, Wi-Fi и GPS. Для тех, кому нужно что-то более серьезное, но меньше ноутбука, можем рассказать про **GIGABYTE U60** — сверхкомпактный компьютер с процессором **VIA C7-M** внутри, жестким диском на 70 Гб и ОЗУ объемом 768 Мб. Экран сенсорный (800х600), но это не значит, что у **U60** нет клавиатуры — раздвигаем как телефон-слайдер и получаем доступ к полноценной **QWERTY**-клавиатуре. Можно играть в простенькие игры и поработать.

Если нужна максимальная скорость и возможность наслаждаться играми последнего поколения, то на помощь придет **MSI** со своей линейкой геймерских ноутбуков. Их уникальность заключается в возможности разгона нажатием одной кнопки. Мы сами видели, как после одного клика мобильный **Core 2 Duo T7300** ускорился со штатных 2.0 ГГц до 2.4 ГГц. Неплохо для ноутбука.

Инженеры **ASUS** до идеи разгона не добрались, зато изобрели нечто особенное — ноутбук с деревянными вставками и джиджеским пультом. Для мобильных пользователей компания представила внешний графический модуль **XS Station**, который заменит устаревшую графику вашего ноутбука на GeForce 8600 GT. Для полного счастья не хватает только мобильного же геймпада. Но об этом уже позаботились **Genius**. Речь идет о **Genius MaxFire Pandora Pro** — сложил его, и места занимает минимум.

Как обычно, флэш-карт на выставке было как семечек. Попались интересные экземпляры, например модели с металлизированным покрытием от **Transcend**. Ничего нового? Отнюдь! На них не остаются отпечатки пальцев, это как раз то, о чем мы так долго мечтали. **Foxconn** решила разнообразить свой стенд показом любопытного концепта — дисплея **ShowSide** под **Vista** в форм-факторе инопланетянина, оснащенного до зубов, Wi-Fi, Bluetooth и USB-концентратор в наличии. Для тех, кто уже оценил всю прелесть цифровых фотоаппаратов, **Proview** представила целую линейку моделей с дизайном на любой вкус — тут вам и классические модели с черной рамкой, с прозрачной вставкой и белым пластиком, и так далее.



Красивые новинки, необычные гаджеты от известных и не очень компаний — все это мы увидели на Computex 2007. Отличное шоу получилось, узнали мы много. Теперь дело за малым — чтобы все самое интересное попало в наши руки и мы могли рассказать о них в деталях.



Монитор Samsung SyncMaster 932B

официальный монитор World Cyber Games 2007
Russia Preliminary



ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ

Настоящее и будущее систем охлаждения

Николай Жогов

Современные процессоры и видеокарты давно перешагнули ту черту, когда для их охлаждения хватало простого вентилятора или примитивного радиатора. Сегодня они превратились в настоящих монстров, потребляющих огромное количество энергии и выделяющих ударные дозы тепла. Не отстают от них и прочие комплектующие ПК в лице оперативной памяти, винчестеров, блоков питания и материнских плат. Однако, как и много лет назад, чрезмерная жара по-прежнему крайне опасна для работы компонентов системного блока, и именно поэтому создание систем охлаждения превратилось в искусство. Погоня за прохладой набирает обороты...

Когда тепло убивает...

Охлаждение — это всего лишь перераспределение тепла в пространстве. Энергия не приходит из ниоткуда и не уходит в никуда: если в холодильнике низкая температура, то его радиатор будет горячим. Аналогично, чип невозможно охладить, не отдавая выделенное им тепло в другое место.

Также следует помнить, что любая система стремится к равновесию. Если в неотапливаемом помещении поставить чашку горячего кофе, то со временем у нее будет та же температура, что и у воздуха, при этом температура окружающего также слегка возрастет.

Чем больше разница температур между горячим объектом и окружа-

щей средой, тем интенсивнее будет остывать объект. И, наконец, чем больше площадь поверхности нагретого объекта, тем быстрее в этой системе наступает равновесие.

Производителей систем охлаждения условно можно разделить на два лагеря. К первому относятся разработчики штатного охлаждения. Обычно это специальные подразделения тех же компаний, которые и производят эти самые комплектующие. Целью подобных подразделений обычно является создание недорогих систем охлаждения, которые будут в состоянии обеспечить надежную работу устройств в обычных условиях.

Ко второму лагерю относятся сторонние разработчики, для которых на первое место выходит качество и эффективность продукции. Целевой рынок — продвинутые пользователи, которые хотят тишины и высокого потенциала разгона. Кстати, некоторые компании (например, **PowerColor**) во многих продуктах используют кулеры **Accellero** от **Arctic Cooling**.

Борьба за тишину

Проблема чрезмерного шума решается с помощью пассивных систем охлаждения — в них отсутствуют подвижные элементы (вентиляторы). Следовательно, исключается вибрация и какие-либо шумы во время эксплуатации. Используются они при охлаждении видеокарт, чипсетов, оперативной памяти и даже процессоров.

Пассивные системы охлаждения состо-

ят из одного лишь радиатора, иногда добавляются тепловые трубки. В случае с ОЗУ и чипсетом они, как правило, весьма примитивны, а вот на видеокарты устанавливают действительно сложные конструкции. Цель радиатора одна — увеличить площадь поверхности греющегося элемента, поэтому он обычно состоит из множества тонких ребер, находящихся на минимальном расстоянии друг от друга. Нагретые ребра отдают тепло окружающей среде.

Для того чтобы тепло переносилось быстрее по поверхности радиатора, используются медные тепловые трубки: они контактируют с основанием радиатора и переносят тепло в расположенные на них ребра. Благодаря этому пассивные системы охлаждения можно сделать весьма эффективными. Традиционно радиаторы изготавливают из меди или алюминия. Медь быстрее отводит тепло, но дороже и тяжелее алюминия, поэтому часто в одном устройстве комбинируют их.

Крайне интересно обстоят дела, связанные с креплением радиатора к поверхности чипа. В идеале основание радиатора и теплораспределитель чипа должны контактировать настолько плотно, чтобы их температура не отличалась вообще. На практике такое невозможно, ведь даже на отполированной до зеркального блеска поверхности есть множество микротрещин, заполненных воздухом, а воздух обладает очень низкой теплопроводностью. Чтобы улучшить контакт между поверхностями, применяют термоинтерфейсы.



Сладкая парочка — видеокарта от PowerColor и эффективный кулер от Arctic Cooling.



Zalman VNF100 отлично справится с охлаждением GeForce 7950 GT и Radeon 1800.

Термопаста — залог эффективного охлаждения. Arctic Silver 5 станет хорошим выбором.

Термоинтерфейсы

Пример простейшего термоинтерфейса — термоклей (не стоит путать с суперклеем). Он обладает отличной теплопроводностью, выдерживает высокие температуры и хорошо склеивает любые поверхности. Применяется для установки небольших радиаторов в том случае, если на них нет каких-либо креплений. Опасность заключается в том, что снятие приклеенного радиатора практически невозможно, так что термоклей используется редко.

Для установки радиаторов на чипы видеопамяти часто применяют клеевые термопрокладки — они не в состоянии выдержать большой вес, их можно безболезненно удалить. Распространены и обычные термопрокладки, но для их использования радиатор должен иметь собственную систему крепления.

Самым же эффективным и практичным термоинтерфейсом является термопаста — она обеспечивает наилучший контакт между чипом и теплопроводителем. Термопаста обладает высокой теплопроводностью, заполняет микротрещины на соединяемых поверхностях. Клейкими свойствами она не обладает. Важный момент: термопасту нужно наносить очень тонким слоем на максимально чистую поверхность, даже отпечаток пальца может снизить эффективность охлаждения. Термопаста, как правило, отлично растворяется спиртом, так что проблем с удалением этого термоинтерфейса не возникает.

Среди множества термопаст на сегодняшний день уважен среди оверклокеров пользуются отечественная КПТ-8 и иностранная Arctic Silver 5. Обе они весьма эффективны, но КПТ-8 прославилась еще и низкой ценой: 17-граммовый тюбик стоит порядка 20 рублей.

Наилучшие результаты показывают термопасты на основе угольных нанотрубок, но найти их в продаже нереально: материал, необходимый для их изготовления, очень дорог, поэтому такие термоинтерфейсы используются преимущественно в военной промышленности.

Классический подход

Системы воздушного охлаждения — это конструкции, в которых присутствует вентилятор. Сам по себе вентилятор не очень эффективен и в чистом виде применяется лишь при охлаждении блоков питания и видеокарт. В



OCZ XTC Cooler — устройство нового поколения для охлаждения памяти.

Полезная сажа

Какой консистенцией должна обладать термопаста, чтобы заполнить все неровности на чипе и обеспечить максимальную теплопроводность? С одной стороны, пластичный состав из мелких частиц лучше справляется с микронеровностями, а то же время известно, что твердые тела обладают большей теплопроводностью, чем жидкость, и, как следствие, более густая термопаста лучше передает тепловую энергию к радиаторам. Таким образом, получается, что идеального варианта нет, однако существуют разработки, позволяющие избежать подобной дилеммы. Наиболее перспективной из них является использование в составах термоинтерфейсов угольной сажи из промышленного угля.

Эффективность подобных термопаст крайне высока, даже использование угольных нанотрубок не может обеспечить таких результатов. Дело в том, что сажа, помимо высокой теплопроводности, обладает такими свойствами, как пористость и сжимаемость, в результате чего эффективность значительно возрастает при увеличении давления. Угольные нанотрубки, увы, лишены этого свойства. Главным же недостатком новинки является ее токсичность.



В случае с графическими чипами и процессорами вентиляторы комбинируют с радиатором, в результате получается кулер. Так охлаждают процессоры, видеокарты и системные чипы. Плюс — высокая эффективность охлаждения, минус — шум, иногда сильный, иногда едва заметный. Самой большой непопулярностью к высоким температурам отличается центральный процессор. Пространство вокруг него обычно ничем не занято, так что кулеры, устанавливаемые на ЦП, бывают очень большие как в высоту, так и в ширину. Например, высота Zalman CNPS9700 превышает 140 мм. Если собирается настольная разгонная система, то сэкономить на кулере тем более не стоит. Заслуженную популярность пользуются такие модели, как Thermalake BigTyphoon, Scythe Infinity и недорогой CoolerMaster Hyper TX.

С видеокартами несколько сложнее: места для установки кулера мало, а тепловыделение зачастую много выше, чем у процессора. Поэтому двухэтажные системы охлажде-

ния — это скорее норма, чем исключение. Штатное охлаждение на мощных видеокартах обычно следующим образом — воздушный поток, создаваемый вентилятором, проходит через ребра радиатора и выбрасывается за пределы корпуса. Кулеры сторонних производителей в большинстве случаев рассеивают тепло в самом корпусе. Причина в том, что компании стараются делать системы охлаждения универсальными, а положение графического процессора на разных картах различается.

Важным фактором стабильности системы является температура внутри системного блока. Так что всегда полезно поставить вентиляторы на вдув и на выдув внутри корпуса. Экономить на них не стоит, обращайте внимание на скорость их работы, оптимально использовать модели со скоростью 1200 об/мин. Достойные внимания модели выпускают компании Cooler Master, Sunbeam и другие.

Нанного реке в компьютерной природе встречаются кулеры для памяти, хотя они очень помогут вам выжать столь необходимые дополнительные мегагерцы. Приятное впечатление оставила активная система OCZ XTC Cooler. Thermalake отметила выпуском Spirit RS — радиатора с тепловой трубкой. Для разгона подобные устройства могут оказаться очень полезными.

Водяное охлаждение

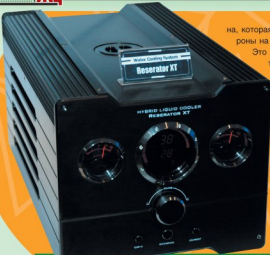
Те пользователи, для которых одинаково важна и эффективность, и бесшумность охлаждения, обычно останавливают свой выбор на системах водяного охлаждения. В них тепло от чипов отводится за пределы корпуса с помощью жидкости (как правило, это специальный раствор на основе воды).

Традиционная «водянка» — замкнутый контур, состоящий из четырех элементов: резервуара, помпы, радиатора и водоблока. Водоблок контактирует с процессором, радиатор предназначен для рассеивания тепла, помпа обеспечивает циркуляцию жидкости по системе, а в резервуаре хранится жидкость. В готовых наборах все эти элементы поставляются вместе.

После запуска системы жидкость начинает непрерывно циркулировать, проходя через



Scythe Infinity с тихим вентилятором на 1200 об/мин отлично справится с горячим Athlon 64 FX или Core 2 серии Extreme.



Массивная водяная система охлаждения Reserator TX от Zalman справится с охлаждением процессора, и памяти, и видеокарты!

водоблок и забирая тепло. Нагретая вода поступает в резервуар-радиатор, где тепло с помощью радиатора рассеивается.

Порой к одной и той же системе можно подключить несколько водоблоков, в результате чего станет возможным охлаждать водой одновременно центральный процессор, видеокарту и чипсет системной платы, правда, общая эффективность системы упадет.

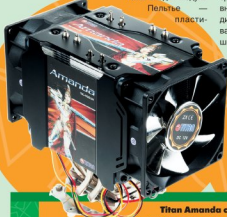
Существуют очень миниатюрные системы водяного охлаждения, предназначенные исключительно для видеокарт. Их эффективность по сравнению с полноразмерными аналогами ниже, но в некоторых случаях оно того стоит.

Оперативную память некоторые компании (к примеру, OCZ) также предлагают охлаждать водой, но подобные модули предназначены исключительно для любителей экстремального разгона.

Стремление к оригинальности

Впрочем, помимо водяного, воздушного и пассивного относительно распространено еще и термоэлектрическое охлаждение. Помимо вентилятора и радиатора, в такие системы входит модуль

Пельтье — пласти-



Titan Amanda с использованием элемента Пельтье очень тихая и эффективная, не требует дополнительного питания.

на, которая переносит тепло с одной ее стороны на другую (для этого требуется ток).

Это позволяет эффективно отводить тепловую энергию от поверхности процессора, в то же время радиатор начинает греться еще сильнее, ведь сам модуль лишь перераспределяет тепло, но не отводит его. Поэтому на подобные кулеры устанавливают вентиляторы, кроме того, модуль Пельтье потребляет достаточно много энергии. Такие кулеры отлично охлаждают, при этом стоят не слишком дорого. Примером подобной системы охлаждения может служить кулер для процессоров Titan Amanda или Elena для видеокарт. Последняя довольно громоздка и шумна, однако со своей задачей справляется на ура. Фирма Sparkle даже использовала Elena для охлаждения GeForce 8800.

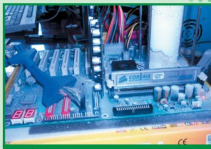
Но что же делать, если душа требует установки чего-либо

оригинального, эффективного и тихого одновременно? Прежде всего, готовить деньги. В категории «для энтузиастов» можно встретить очень интересные экземпляры. Чего только стоит блок питания PSU-1200ATX-12S от Koolance. Главной его особенностью является даже не высокая мощность (1200 Вт), а то, как организованно охлаждение. Дело в том, что все его внутренности погружены в непроводящую жидкость, которой заполнен корпус блока питания! Нагретая жидкость охлаждается во внешнем теплообменнике со 120-мм вентилятором. Такая система не требует какого-либо обслуживания или подключения к сторонней системе водяного охлаждения. В Америке эта радость стоит \$500, до России еще не добралась.

Не меньший интерес представляет еще не поступивший в продажу процессорный кулер OCZ HydroJet. Ключевая особенность — основание, выполненное из угольных нанотрубок (да-да, тех самых, о которых мы говорили выше). Это главная причина, по которой кулер не будет дешевым. От основания тепло передается к медным радиаторам при посредничестве жидкости, которая циркулирует внутри кулера. При этом циркуляция происходит за счет конвекции, а встроенный в основание кулера насос довольно слаб. Нагретые радиаторы отдают тепло в атмосферу через

специальные прорези в верхней части кожуха кулера, чему способствует встроенный вентилятор. По заявлениям производителя, кулер способен охлаждать процессоры с уровнем тепловыделения до 400 Вт.

Не от мира сего



Типичная машина оверклокера-экстремала выдает невероятные результаты, но поиграть на ней не удастся.

Все способы охлаждения, описанные выше, рассчитаны на использование в домашних условиях, но, чтобы достигнуть выдающихся результатов в разгоне, их недостаточно. Приблизиться к рекордному разгону, используя то, что доступно многим, не представляется возможным — нужно использовать что-то такое, что обеспечивает максимально низкую температуру, даже в ущерб комфорту и практичности. Идеальный выбор — системы охлаждения на основе жидкого азота.

Используя эти при охлаждении центральных и графических процессоров. Прочие элементы охлаждать до столь низких температур (они могут достигать 200 градусов Цельсия ниже нуля) нет смысла. Для азотной системы охлаждения необходимо два компонента: емкость, которая будет контактировать с поверхностью чипа, и сам жидкий азот. В качестве емкости традиционно используется так называемый «стакан», имеющий высоту 300-500 мм и основание, незначительно превышающее размеры процессора (обычно круглой формы). Толщина стенок — 2-3 мм. Для изготовления используется любимый металл — медь. Большая высота «стакана» обусловлена тем фактом, что жидкий азот довольно бурно кипит, вследствие чего сильно разбрызгивается. Проблем со «стаканом» обычно не возникает, соединяя дно сосуда с медной трубкой лучше электронно-лучевой сваркой, иначе есть шанс, что шов не выдержит низких температур и емкость протечет, что очень опасно.



Блок питания от Koolance с погружным охлаждением.

Добыть жидкий азот — задача нетривиальная, в магазинах он не продается. Впрочем, судя по количеству сверхлоуковеров, применяющих жидкий азот, это вполне осуществимо — было бы желание. Жидкость заливается в «стакан», который устанавливается на чип, при этом на «стакан» обязательно должна действовать дополнительная прижимная сила (веса самой емкости недостаточно). Термопасту не используют, так как она быстро замерзает и приобретает свойства клея: пока не оттаяет, оторвать «стакан» невозможно.

Процесс охлаждения сводится к постоянному добавлению жидкого азота в «стакан» и молитве о том, чтобы процессор успешно прошел необходимый бенчмарк или тест на определение частоты — играть в таких условиях невозможно. Необходимость частого обновления содержимого «стакана» — еще не главная беда, настоящие проблемы начинаются, когда на нем образуется конденсат. Замерзшие хлопья срываются со «стакана» и, попав на материнскую плату, тают, превращаясь в воду. Обычные материнские платы покрывают специальным защитным лаком, препятствующим попаданию влаги на токопроводящие элементы, тем не менее шансы, что плата сгорит, велики.

Способы борьбы с конденсатом придумано несколько. Самый простой — постоянно обдувать стакан с помощью вентилятора. В результате «снег» будет образовываться быстрее, он будет более плотным и хлопья не будут сыпаться. Также можно закрасить материнскую плату непроводящим материалом или облить ее жидким азотом, чтобы ее температура тоже стала ниже нуля — в таком случае хлопья конденсата не будут таять. Однако при этом лучше не задумываться, как будет выглядеть плата после окончания экспериментов...

Ну и напоследок еще один недостаток: некоторые процессоры начинают вести себя неадекватно при чрезмерном охлаждении (cold bug).

Ту же самую конструкцию можно использовать и без жидкого азота, заменив его сухим льдом, смешанным с теплопроводящим (да хотя бы спиртом). Температура сухого льда составляет -78 градусов, к тому же он вполне доступен для рядового обывателя. Подобная система может спасти в случае непереносимости чипа к критическому холоду.

Дальше — больше?

Прогресс неумолим, и уже сегодня существует ряд принципиально новых систем охлаждения, еще не адаптированных для массового производства, но уже зарекомендовавших себя с наилучшей стороны.

Один из таких примеров — система ионного охлаждения. В ней нет подвижных деталей (вроде вентилятора), вместо них охлаждение поверхности обеспечивает микроскопические ионные насосы, которые состоят из двух элементов: эмиттера и коллектора. Первый представляет собой иглу с радиусом на конце всего в 1 микрометр, а второй — это пластина, размещенная рядом. Между ними создается высокое напряжение, при этом сильное электрическое поле на конце иглы ионизирует воздух и ионы под действием то-

Вся правда о жидком азоте



То, что жидкий азот имеет крайне низкую температуру, знает каждый, однако мало кто представляет себе реальные свойства вещества. Многие, задумываясь о жидком азоте, вспоминают рассказавшегося на мелкие куски Т-1000 из фильма «Терминатор 2: Судный день». Во многом именно эта сцена из кино сформировала в народе мнение, что жидкий азот опасен в использовании, а его контакты с кожей имеют фатальные последствия. На деле все обстоит несколько иначе.

Азот — бесцветный, не имеющий запаха газ, в воздухе его 78%. Именно из атмосферного воздуха и получают жидкий азот путем сильного охлаждения. Плотность жидкого азота составляет около 800 грамм на литр, что лишь немногим ниже плотности воды. Температура кипения — минус 196 градусов Цельсия. Это порождает большую проблему: на открытом воздухе из-за большой разницы температур азот испаряется крайне быстро, поэтому для транспортировки и хранения жидкого азота используются сосуды Дьюара, устройство которых напоминает термос. Их стенки делают из алюминия, а в пространстве между внутренней и внешней стенками создается вакуум и добавляется теплоизоляция. Однако даже в этих сосудах жидкий азот не хранится больше двух недель. В естественных условиях азот находится в состоянии непрерывного кипения. При испарении азот абсолютно не токсичен.

Ожоги от азота — большая редкость. При попадании на открытые участки тела жидкость быстро стекает, не оставляя при этом следов. Таким образом получить травму можно лишь опустив руку в сосуд с азотом на несколько секунд...

Применение азота преимущественно в исследовательских учреждениях при изучении сверхпроводимости, в химии при синтезе аммиака и, в косметологических салонах. Жидким азотом не только удаляют шрамы и угри, но и омолаживают кожу.

го же поля с высокой скоростью устремляются к коллектору. Таким образом, ионы горячего воздуха напрямую отводятся от чипа, а образующийся воздушный поток обеспечивает дополнительное охлаждение.

Главное преимущество новинки — размеры. Устройство достаточно мало, чтобы поместиться на поверхности микросхемы. В нынешних условиях это крайне актуально, так как современные радиаторы довольно массивны и с каждым годом все увеличиваются в размерах. Ионное охлаждение позволит отказаться от радиаторов вовсе.

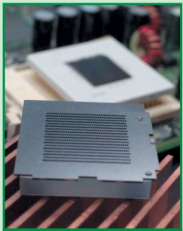
Еще одна интересная разработка — сис-

тема прямого омывания чипов, созданная IBM. Идея заключается в том, чтобы поток воды забирал тепло непосредственно у поверхности чипа, а не в водоблоке, как в случае с классическим водяным охлаждением. Понятно, что это связано с огромным риском, ведь при этом электронные компоненты будут контактировать с токопроводящей средой, а это чревато последствиями. Если произойдет протечка, то беды не избежать. Но, похоже, IBM решила проблему.

Система из 50 000 микроканалов пронизывает миниатюрный радиатор, который монтируется непосредственно на ядро. Между подошвой радиатора и поверхностью ядра создается небольшой зазор, который в рабочем состоянии заполняется водой, а от протечек систему защищает специальное уплотнение. По системе микроканалов вода подается в рабочую полость импровизированного водоблока, по этой же системе (но другим каналам) нагретая вода отсасывается. Размеры позволяют интегрировать микроканальную систему прямо на теплораспределитель процессора. По словам разработчиков, такая система охлаждения сможет отводить до 370 Вт с одного квадратного сантиметра площади процессора.

■ ■ ■

Разработка и производство систем охлаждения для ПК — огромная индустрия, которая находится в непрерывном развитии. Постоянная конкуренция среди производителей заставляет их вновь и вновь создавать очередные шедевры инженерной мысли, дабы привлечь к себе внимание покупателей. И несмотря на интенсивность развития ПК, эта индустрия идет в шаг со временем, ведь какими бы горячими ни оказывались комплектующие, выход находится всегда. ■



Радиатор с микроканальной структурой лишь немного больше охлаждаемого им чипа, а эффективность очень высока.

В ПОИСКАХ ПРОХЛАДЫ

Тестирование современных процессорных кулеров

Алексей Горбунов

Лето, каникулы, отпуска, солнце, море, пляж — ради этого стоит жить остальные девять месяцев. Однако для компьютеров лето превращается в постоянное испытание на выносливость. Если у вас дома стоит кондиционер, о проблемах перегрева ПК речь, естественно, не идет. Но когда на улице +30°C, в комнате +35°C, а в корпусе за все +40°C, системе приходится несладко. В результате происходят периодические зависания и перезагрузки компьютера. Основные «печки» внутри ПК — чипсет, видеокарта и, конечно же, центральный процессор. Стабильность машины в большей степени зависит от того, насколько качественно охлаждается ЦП. Стандартный кулер, поставляемый в комплекте с процессором, не столь эффективен и неслабо шумит. Предлагаем вашему вниманию девять наиболее интересных альтернатив.

ASUS Arctic Square



ASUS Arctic Square охлаждает эффективно, но пока вы его установите, с вас сойдет десять потов!

ASUS выпускает продукцию практически для всех сегментов компьютерного рынка. Системы охлаждения — не исключение. В нашей тестовой лаборатории оказался кулер **ASUS Arctic Square** (1200-1300 руб.). Модель универсальная, состоит из большого алюминиевого радиатора с вентилятором внутри — очень популярная конструкция среди производителей. Радиатор представляет собой блок алюминиевых пластин, нанизанных на четыре медных тепловых трубки, припаянных к медному основанию. В комплекте с Arctic Square идет набор креплений, наглядная ин-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1006 МГц, 4 Мб)
Материнская плата	Biostar TForce P965 Deluxe (Socket 775, Intel P965, DDR-800, PCIe, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)
Память	Kingston KHX6400D2LLK2/2G DDR2 SDRAM 2x1024 Мб (4-4-4-12, 2.0 Б)
Видеокарта	Albatron PC6800LEQ 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 6800 LE, D-Sub, DVI)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD500KS 500 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Корпус	Sunbeam Turinq 3 Middle Tower (USB, FireWire, FAN, ATX)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.2.1014
Драйвер видеокарты	NVIDIA ForceWare 93.71
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

струкция по установке на русском языке и тюбик с термопастой.

При установке кулера придется помучиться. Сначала с обратной стороны материнки прикладываем крестообразную планку и сверлим отверстие. Вставляем винты в нужные отверстия на другой планке, надеваем на них специальные ножки и прикручиваем получившуюся конструкцию к плате. На этом мытарства не заканчиваются. Остается еще установить крепежную клипсу на основание кулера и зафиксировать ее при помощи рычага. Сборка вместе с монтажом материнской платы занимает около 15 минут. Для процессоров от AMD процесс установки чуть проще: не надо крепить крестообразную планку.

При максимальной нагрузке вентилятор кулера раскручивается до 2250 об/мин. Шумит ощутимо, но среди наших участников нашлись модели и погормче. Во время работы кулер подсвечивается изнутри синим светодиодами.

Альтернативы: ASUS Silent Square Pro, Cooler Master Geminill, Cooler Master Hyper 6+, Scythe INFINITY, Thermaltake BigTyp 120 VX, Sunbeam Turinq Tower 120, Zalman CPNS9500/9700.

Cooler Master Geminill

Следующей по списку идет новинка от Cooler Master под названием **Geminill** (1200-1400 руб.). Кулер подходит для любого из современных процессорных разъемов. Конструкция Geminill — повод для благодарности инженерам компании. К небольшому медному основанию прикреплен алюминиевый радиатор, а между собой они соединены шестью тепловыми трубками. Радиатор нависает над материнской платой, на него при помощи специальных салазок можно установить аж два 120-мм вентилятора. Но их придется покупать отдельно.



Cooler Master Geminill охлаждает не только процессор, но и чипсет с модулями памяти.

Поток воздуха, который создают вентиляторы, охлаждает не только процессор, но и близлежащее пространство — элементы питания, модули памяти, северный мост. Вместе с Geminill поставляется все необходимое, включая подробную инструкцию по установке.

Устанавливается Geminill легко и непринужденно. Крепим крестообразную планку на основании кулера, прикручиваем ее четырьмя винтами к материнке — и, собственно, все. К сожалению, после этого усложняется установка самой платы в корпус — широкий радиатор закрывает некоторые винтовые отверстия. В случае с процессорами AMD установка практически не отличается.

Для максимальной эффективности на радиатор Geminill нужно установить пару 120-мм вентиляторов. Мы использовали вентиляторы от Cooler Master со скоростью вращения 1200 об/мин. При закрытом корпусе шум от кулера вообще не слышен.

Альтернативы: ASUS Silent Square Pro, Cooler Master Hyper 6+, Scythe INFINITY, Thermaltake BigTyp 120 VX, Sunbeam Turinq Tower 120, Zalman CPNS9500/9700.

Методика тестирования

Каждый из участников пробовал свои силы в охлаждении процессора **Core 2 Duo E6700**. Сначала мы оценивали удобство установки кулера и сборки системы. Затем измеряли температуру в режиме **Idle** (простой) и **Burn** (100% загрузки) при помощи утилиты **S&M 1.8.2**. Последняя также умеет отслеживать температуру самого ЦП, ну а **RightMark CPU Clock Utility 2.25** измерял температуру ядер.

Кроме того, мы каждый раз разогнали процессор до частоты 3,2 ГГц, не меняя напряжения, и проводили все измерения заново. Тесты проходили в закрытом корпусе **Sunbeam Tuniq 3** с одним вентилятором на выдув, температура в помещении была неизменной благодаря кондиционеру. По ходу тестов мы на слух оценивали шум от работы кулеров.

Важную роль при тестировании играли и такие, казалось бы, мелочи, как термопаста **Arctic Silver 5** и жидкости для очистки поверхности процессора и кулера — **ArcticClean Thermal Material Remover** и **ArcticClean Thermal Surface Purifier**. Первая эффективно удаляет остатки термопасты, а вторая подготавливает поверхность для ее нанесения. Благодаря столь основательному подходу к делу можно снизить температуру ЦП еще на 2-4 градуса. Если вам нужен максимальный разгон, то каждый градус на счету!

Cooler Master Hyper TX



Cooler Master Hyper TX отлично смотрится на фоне своих крупных собратьев.

Hyper TX, как и **GeminII**, тоже выпускается **Cooler Master** (800-900 руб.). Кулер предназначен для материнских плат с разъемом **Socket 775**, но есть и другие модификации. Конструкция состоит из узкого высокого алюминиевого радиатора, соединенного с основанием тремя тепловыми трубками. И основание, и трубки выполнены из меди. С одной стороны радиатора закреплен 90-мм вентилятор, с другой — пластиковый воздушный выход в половину кулера. Последний предназначен для охлаждения элементов питания процессора.

Каких-либо аксессуаров, кроме маленькой инструкции, к **Hyper TX** не прилагается — крепеж уже установлен на кулер, а заводская термопаста нанесена на основание. Поскольку крепление

у **Hyper TX** такое же, как и у боксовых кулеров **Intel**, установка проста до безобразия — достаточно закрепить его на четырех защелках.

Вентилятор **Hyper TX** раскручивается до 1800 об/мин. Его жужжание слышно и в закрытом корпусе, но по сравнению с боксовым кулером **Hyper TX** тише.

Альтернативы: **Floston FCI775HP2BCQ-4P**, **GlacialTech Igloo 5700 MC**, **Titan Vanessa**, **Thermaltake Ruby Orb**, **Titan TTC-NK347Z**, **Zalman CNPS7000B-AICU**.

Floston FCI775HP2BCQ-4P

Кулер **Floston FCI775HP2BCQ-4P** (780-850 руб.) совместим только с **Socket 775**. Он на удивление компактный — по размерам сопоставим с боксовым. Все компоненты радиатора (пластины, 4 тепловые трубки, основание) выполнены из меди, сверху закреплен 90-мм вентилятор. Комплектация **FCI775HP2BCQ-4P** представлена только крестообразной планкой на заднюю поверхность материнской платы и термопастой.

Установить **FCI775HP2BCQ-4P** не составит труда. Прикладываем крепежную планку с задней стороны платы, с наружной — ставим кулер и закручиваем 4 винта.

Кулер от **Floston** стоит недорого, но при этом достаточно эффективен.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style



We are the Expert in HDV

RX2600PRO T2D256E/D3



- Частота GPU: 600 MHz
- Частота памяти: 1400 MHz
- Объем памяти: 256 Mb DDR3



RX2600XT Diamond



- Объем памяти: 512 Mb DDR4
- Поддержка технологии CrossFire
- Интерфейс HDMI / звук в формате 5.1

RX2900XT-VT2D512E



- Частота GPU: 740 MHz
- Частота памяти: 1650 MHz
- Объем памяти: 512 Mb DDR3



www.microstar.ru

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КУЛЕРОВ

Модель кулера	ASUS Arctic Square	Cooler Master Geminil	Cooler Master Hyper TX	FLOSTON FC1758HP2B CQ-4P	Scythe INFINITY	Thermaltake BigTyphoo 120 VX	Thermaltake Ruby Orb	Titan TTC-NK34TZ	Sunbeam Tuniq Tower 120
Совместимость	Socket 939/940/AM2, Socket 775	Socket 754/939/940/AM2, Socket 775	Socket 775	Socket 775	Socket 754/939/940/AM2, Socket 478/775	Socket 754/939/AM2, Socket 775	Socket 754/939/AM2, Socket 775	Socket 775	Socket 754/939/940/AM2, Socket 478/775
Материалы	Медь, алюминий	Медь, алюминий	Медь, алюминий	Медь	Медь, алюминий	Медь, алюминий	Алюминий	Медь, алюминий	Медь, алюминий
Кол-во тепловых трубок	4	6	3	4	5	6	0	3	3
Скорость вентилятора (об/мин)	до 2300	до 1200	до 1800	до 1700	до 1200	до 2000	до 1700	до 2200	до 2000
Регулятор скорости	нет	нет	нет	нет	нет	да	нет	нет	да
Уровень шума, дБ	25-28	до 21	до 22	18-21	до 23,5	16-24	до 17	до 27	20-34
Размеры вентилятора, мм	92x92x25	120x120x25	92x92x25	92x92x25	120x120x25	120x120x25	120x120x25	90x90x25	120x120x25
Размеры кулера, мм	106x108x135	175x125x82	90x44x136	90x83x68	125x116x160	122x122x103	140x140x66	90x90x130	131x108x153
Цена, руб.	1200-1300	1200-1400	800-1000	800-900	1300-1500	1200-1400	700-900	450-600	1100-1300

При работе с максимальной отдачей вентилятор вращается на скорости до 1700 об/мин. Шум от FC1758HP2B/CQ-4P слабый, раздражать уж точно не будет.

Альтернативы: Cooler Master Hyper TX, GlacialTech Igloo 5700 MC, Titan Vanessa, Thermaltake Ruby Orb, Titan TTC-NK34TZ, Zalman CNPS7000B-AICU.

Scythe INFINITY



Scythe INFINITY легко устанавливается и очень тихо работает.

Scythe INFINITY (1300-1500 руб.) — стопроцентный универсал. Кулер совместим как с современными процессорными разъемами, так и с устаревшим Socket 478 от Intel. Сам по себе агрегат довольно большой и увесистый. Он состоит из широких алюминиевых пластин, соединенных пятью медными тепловыми трубками с медным же основанием. 120-мм вентилятор крепится на радиатор с любой стороны. При желании на INFINITY можно установить второй такой же — один будет работать на вдув, второй на выдув. В комплекте с кулером есть все необходимые крепления, любки с термопастой, понятная инструкция по установке, а также тихий вентилятор.

За легкость монтажа INFINITY инженерам Scythe отдельная похвала. По бокам основания кулера есть выемки, в которые вставляются крепежные клипсы. Для каждого про-

цессорного разъема предназначена своя пара клипсов. В случае с Socket 775 — крепления со стандартными защелками. Для сборки кулера надо сделать ровно две операции: вставить клипсы в основание и закрепить защелки. Вынимать материнскую плату из корпуса не нужно.

Один из главных плюсов 120-мм вентиляторов — то, что они почти не шумят. Вентилятор из комплекта поставки не исключение, вращается он на скорости 1300 об/мин, услышать его очень и очень трудно.

Альтернативы: ASUS Silent Square Pro, Cooler Master Geminil, Cooler Master Hyper 6+, Thermaltake BigTyphoo 120 VX, Sunbeam Tuniq Tower 120, Zalman CNPS9500/9700.

Thermaltake BigTyphoo 120 VX



Легендарный кулер от Thermaltake наконец-то обзавелся удобным креплением и сменил имя на BigTyphoo 120 VX.

Тихий и холодный — так описывает фирма Thermaltake свой кулер BigTyphoo 120 VX (1200-1400 руб.). Модель отличается большими размерами и совместима со всеми современными процессорными разъемами. Радиатор BigTyphoo 120 VX разделен на две части, каждая состоит из блока алюминиевых пластин, соединенных с медным основанием тепловы-

ми трубками. Сверху установлен 120-мм вентилятор с регулятором вращения. В отдельной коробочке лежат крепежные клипсы, термопаста в пакетике и листок с инструкцией.

Процесс установки изображен в виде маленьких фотографий, снабженных подписями. На наш взгляд, это менее удобно, чем схематичные изображения. Хотя проблем не должно быть. У тех, кто был знаком с оригинальным BigTyphoo, до сих пор свежи воспоминания о процессе его монтажа: долго и жутко неудобно. На радость всем Thermaltake заменила комплект из обилия планок, винтов и гаек на две клипсы: одну для Socket 775, другую — для Socket 754/939/AM2. Теперь, чтобы установить кулер на процессор от Intel, достаточно всего лишь зафиксировать его четырьмя защелками, не вытаскивая материнской платы из корпуса.

Мы протестировали BigTyphoo 120 VX в двух режимах: с максимальными и минимальными оборотами вентилятора. В первом случае кулер отчетливо слышно и он хорошо справляется со своей работой, во втором — совсем не слышен и тактич же эффективен.

Альтернативы: ASUS Silent Square Pro, Cooler Master Geminil, Cooler Master Hyper 6+, Scythe INFINITY, Sunbeam Tuniq Tower 120, Zalman CNPS9500/9700.

Thermaltake Ruby Orb

Еще одна модель от Thermaltake — Ruby Orb (700-900 руб.). Кулер явно рассчитан на любителей моддинга. Его основание конусообразно расширяется сверху и переходит в алюминиевые пластины. Посередине расположен 120-мм вентилятор из прозрачного пластика. Во время работы вентилятор подсвечивается красным светодиодом, в сочетании с рубиновым цветом радиатора смотрится очень красиво.

Ruby Orb предназначен для процессорных разъемов Socket 754/939/AM2 (AMD) и Socket 775 (Intel). В коробке помимо кулера находятся крепежные планки, набор винтов и стоек, пакетик с термопастой и инструкция в картинках. Установка на разъем Socket 775 отнимает 10-15 минут времени. И так, берем материнскую плату, прикручи-

ваем с лицевой стороны пару стоек, на них сажаем кулер и закрепляем его двумя винтами. Чтобы смонтировать Ruby Orb на разъем под AMD, придется ставить крепежную планку из комплекта или использовать другую пару стоек.

К сожалению, ширина кулера оказалась слишком большой для нашего корпуса. Поставить материнскую плату на ее законное место мешал блок питания, в который упирался Ruby Orb. Нам удалось собрать и протестировать систему, вынеся БП за пределы корпуса и слегка заблокировав образовавшуюся дырку для честности результатов. Но факт остается фактом: для

Ruby Orb нужен корпус либо форм-фактора Full Tower, либо с нестандартным расположением БП.

Кулер не только красиво смотрится внутри системного блока, но и тихо работает, причем даже при максимальной скорости — 1700 об/мин.

Альтернативы: Cooler Master Hyper TX, Flotron FC1775HP2BCQ-4P, GlacialTech Igloo 5700 MC, Titan Vanessa, Titan TTC-NK34TZ, Zalman CNPS7000B-AICu.

Titan TTC-NK34TZ

По внешнему виду Titan TTC-NK34TZ (450-600 руб.) напоминает Scythe INFINITY, только меньше. Радиатор представляет собой блок алюминиевых пластин, приподнятых над медным основанием и соединенных с ним тремя тепловыми трубками. Сбоку закреплен 90-мм вентилятор.

Кулер предназначен для процессорного разъема Socket 775. Комплект поставки включает в себя крепежные приспособления и тюбик с термопастой. Инструкция отсутствует. Впрочем, она не особо-то и нужна.

Устанавливать TTC-NK34TZ легко, но не совсем удобно. Нужно продеть стержни крепежной планки в отверстия вокруг процессорного разъема. Затем надеть другую планку на основание кулера и закрепить конструкцию при помощи резбовых насадок. При этом надо быть аккуратным, дабы затянуть все насадки равномерно, иначе основание кулера будет неплотно прилегать к процессору.

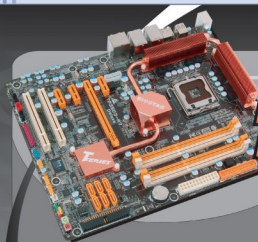


Titan TTC-NK34TZ выступил нормально, вот только был бы он потише...

При сильной загрузке процессора вентилятор раскрутился почти до 2300 об/мин, а из системного блока доносился отчетливый шум. Громче, чем TTC-NK34TZ, оказался лишь наш последний участник в форсированном режиме.

Альтернативы: Cooler Master Hyper TX, Flotron FC1775HP2BCQ-4P, GlacialTech Igloo 5700 MC, Titan Vanessa, Thermaltake Ruby Orb, Zalman CNPS7000B-AICu.

Thermaltake Ruby Orb хорош внешним видом, но в плане эффективности охлаждения середнячок.



BIostar
WWW.BIOSTAR.COM.RU

TP35D3-A7 Deluxe Экстремальный разгон

Поддержка FSB 1333 MHz
Поддержка DDR3 SDRAM



Space-Pipe



X.D.C.



Tweak Tech



Fanless



Clean-Tone



D.N.E.



Rapid Debug



C.R.P.



S.R.S.



T-Power



M.I.T.



Rapid Switch



8-Phase Power

TF560 A2+

Implementing AM2+ CPU Support



AM2+ CPU featuring:

- * Backwards compatibility with Socket AM2
- * Supports HyperTransport 3.0 operating at up to 2 GHz
- * Leading power features summarized as having split power planes, one for CPU cores, the other is integrated memory controller, accelerated more advanced power management control.



NVIDIA
nForce
560

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ КУЛЕРОВ

Модель кулера	Core 2 Duo E6700 (2,67 ГГц, 1066 МГц)						Core 2 Duo E6700 (3,2 ГГц, 1280 МГц)					
	RMClock, Idle		RMClock, Burn (100%)		S&M		RMClock, Idle		RMClock, Burn (100%)		S&M	
	Core 1	Core 2	Core 1	Core 2	Idle	Burn (100%)	Core 1	Core 2	Core 1	Core 2	Idle	Burn (100%)
Intel D60188-001, Box (2050 об/мин)	44,0	45,0	75,8	74,6	32,5	67,7	45,0	46,8	80,0	79,0	35,5	73,0
ASUS Arctic Square (2250 об/мин)	42,0	43,6	68,4	66,2	32,0	63,4	43,2	44,8	73,4	71,6	34,6	66,6
Cooler Master GeminiII (1200 об/мин)	41,0	42,0	68,6	66,0	31,5	59,6	42,0	44,0	73,8	70,8	34,4	65,8
Cooler Master Hyper TX (1820 об/мин)	42,0	44,0	69,8	67,6	33,0	62,8	43,0	44,0	73,6	74,8	34,8	67,6
Floston FC17758HP2BCQ-4P (1700 об/мин)	42,0	43,0	69,2	69,0	31,4	62,8	43,0	44,4	74,8	75,0	32,8	68,6
Scythe INFINITY (1300 об/мин)	41,0	42,0	70,0	67,8	31,0	61,6	44,0	44,2	76,8	72,0	36,0	68,1
Thermaltake BigTyp 120 VX (1310 об/мин)	41,2	43,0	68,8	67,0	30,8	59,1	43,0	44,4	73,2	71,4	32,4	66,8
Thermaltake BigTyp 120 VX (2020 об/мин)	41,0	42,4	67,2	65,6	30,0	58,2	42,0	44,0	72,0	70,6	31,0	64,6
Thermaltake Ruby Orb (1630 об/мин)	41,0	43,0	70,8	70,2	31,5	65,0	42,6	44,7	75,2	75,0	33,0	68,9
TITAN TTC-NK34TZ (2280 об/мин)	42,0	43,0	69,0	67,2	32,1	61,8	43,0	45,0	73,6	71,8	35,3	67,8
Sunbeam Tuniq Tower 120 (1050 об/мин)	43,0	44,0	65,0	64,8	32,0	58,0	44,0	45,0	70,8	69,2	34,2	64,4
Sunbeam Tuniq Tower 120 (2038 об/мин)	42,0	43,0	64,0	63,0	31,2	56,8	42,0	43,6	67,0	66,4	32,3	61,2

Sunbeam Tuniq Tower 120

Sunbeam Tuniq Tower 120 (1100-1300 руб.) — еще один полностью универсальный кулер несложных размеров. Конструкция у него следующая: массивный радиатор из большого количества пластин соединяется с основанием тремя медными тепловыми трубками. Алюминиевые пластины имеют волнообразную форму по краям. Материал основания — медь. Внутри радиатора находится 120-мм вентилятор. Его скорость вращения можно варьировать при помощи выносного регулятора, который устанавливается на задней панели корпуса. Кроме того, в комплекте с кулером идут: набор крепежных планок и винтов, термопаста и инструкция по установке. Instruc-

ция довольно бесполезная — по маленьким размытым фотографиям с трудом догадываешься, что надо делать.

Процесс монтажа Tuniq Tower 120 не самый легкий. Прикладываем крестообразную планку с обратной стороны процессорного разъема, одеваем на кулер крепление, соединяем все вместе четырьмя винтами... Сделать все это быстро и на весу сможет далеко не каждый. Крутить винты следует с особой осторожностью — нужно равномерно закрепить всю конструкцию.

При минимальной скорости вращения вентилятора (1000 об/мин) Tuniq Tower 120 работает бесшумно, зато при полных 2000 об/мин он оказался громче всех. Впрочем, надобности выкручивать регулятор на полную у вас не будет.

Альтернативы: ASUS Silent Square Pro, Cooler Master GeminiII, Cooler Master Hyper 6+, Scythe INFINITY, Thermaltake BigTyp 120 VX, Zalman CNPS9500/9700.

Лучшие из лучших

Наилучшие результаты показал великолепный Tuniq Tower 120 от Sunbeam. Этот кулер при минимальных оборотах вентилятора лучше всех справился с отводом тепла от процессора даже при разгоне до 3,2 ГГц. При максимальной скорости вентилятора (более 2000 об/мин) показатели получились немногим лучше — в среднем на 3°C. Но распылитель стал сильный гул кулера. На наш взгляд, шум слишком сильный, так что разумным будет спокойно понизить обороты и наслаждаться тишиной.

«Серебряную медаль» получил Thermaltake BigTyp120 VX. Его основными конкурентами стали Cooler Master GeminiII и ASUS Arctic Square. По качеству охлаждения все трое почти одинаковы, од-

нако BigTyp120 VX очень прост в установке и практически не шумит на малых оборотах вентилятора — у CM нет первого, а у ASUS второго. Тем не менее GeminiII остается хорошим выбором, ведь он отлично охлаждает не только процессор, но и окружающее пространство внутри ПК — летом (да и не только летом) это очень актуально.

Прияно порадовал недорогой Cooler Master Hyper TX. Несмотря на скромную цену, он достойно охлаждает процессор и удобен при установке. При этом он работает тише, нежели боксовый вариант. Модель от Floston лишь немногим уступила Hyper TX, третий оказался лишним — кулер Titan хотя и показал эффективность охлаждения на уровне своих конкурентов, оказался чрезмерно шумным. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

3Logic (www.3logic.ru) — Thermaltake

BigTyp 120 VX, Thermaltake Ruby Orb;

AlcomTrade (www.alcomtrade.ru) —

Floston FC17758HP2BCQ-4P;

Albatron (www.albatron.com.tw) — Albatron

PC6800LEQ;

ASUS (www.asus.ru) — ASUS Arctic

Square;

Biostar (www.biostar.com.tw) — Biostar

TForce P965 Deluxe;

CustomTek (www.customtek.ru) — Be

Quiet Dark Power Pro BQT P6 PRO-600W;

disti (www.disti.ru) — Scythe INFINITY;

Kingston (www.kingston.com) — Kingston

KHX6400D2LLK2/2G;

Pirit (www.pirit.ru) — Cooler Master GeminiII,

Cooler Master Hyper TX;

«Бюрократ» (www.buro.ru) — Sunbeam

Tuniq Tower 120;

«Инлайн» (www.inline-online.ru) — Titan

TTC-NK34TZ.

Sunbeam Tuniq Tower 120 — высококлассный кулер для любителей разгона. Редкий гость в наших краях.



Материнские платы Foxconn серии Core³ обеспечивают высочайшую надежность, простоту использования и поддержку множества интерфейсов. Использование исключительно твердотельных конденсаторов ещё больше повышает надёжность систем. С P35A-S безотказная работа даже при полной загрузке системы. **Забудь про Ctrl+Alt+Del!**

НАДЁЖНОСТЬ+ДОЛГОВЕЧНОСТЬ =



P35A-S

- Supports Intel® Core™2 Quad, Core™2 Extreme, Core™2 Duo Processors with 1333/1066/800MHz FSB
- ATI CrossFire™ & Foxconn Multi-Graphics support
- 100% SOLID Capacitor design with Foxconn Sustainable Engineering
- Intel® Matrix Storage Technology and Rapid Recover Technology
- Gigabit LAN, 7.1 Channel HD Audio
- 6* SATAII, eSATAII, 2* IEEE1394, 12* USB2.0

реклама



FOXCONN®

www.foxconn.ru
www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Spase - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Compro VideoMate V300



Тюнер Compro VideoMate 300 выполнен в блестящем черном корпусе. Оранжевая подсветка блока управляющих клавиш в режиме ожидания плавно сменяется синей при включении. Кнопка включения/выключения по совместительству отвечает за переключение видеовходов. Для навигации по меню можно использовать кольцевой блок на боковой части корпуса или пульт ДУ.

Для начала работы достаточно подключить к тюнеру монитор и телевизионную антенну. В настройках выбирается тип монитора — ЖК или ЭЛТ — и соотношение сторон экрана. Среди доступных режимов есть 4:3, 16:9, Full Screen (отображение картинки на полный экран вне зависимости от соотношения сторон источника и дисплея), Panorama (преобразование изображения 4:3 для вывода на широкоформатный дисплей) и SmartZoom (увеличение изображения для избавления от «бorders»).

Через меню можно изменять яркость, контраст, насыщенность и четкость картинки. Шумоподавление применяется ко всем каналам. В раздел аудио выделены настройки уровня громкости, тембра высоких и низких частот, включение режима **Dynamic Bass Boost** и управление стереобазой. При выборе функции предварительного просмотра каналов на экране отображается матрица из девяти окон. Таймер отключения имеет интервал от 30 до 120 минут.

Одной только ТВ-функциональностью тюнер не ограничивается: на док-станции расположено множество видеоразъемов, в числе которых компонентный вход для подключения DVD-плеера, камеры или игровой консоли.

Поддерживаемые стандарты: PAL-BG, PAL-GK, PAL-I, SECAM-BG, SECAM-GK. • **Частота кадров:** 60, 75 Гц • **Пульт ДУ:** 37 кнопок (питание от двух батареек типа ААА) • **Основные разъемы:** D-Sub, S-Video, композитный вход, гнездо для наушников и компонентный разъем (Y, Pb, Pr) • **Разрешение:** от 480x480p до 720p/1080i • **Размеры тюнера:** 107x163x30 мм • **Размеры подставки:** 72x125x35 мм • **Дополнительные:** прогрессивная развертка, предварительный просмотр 9 каналов, таймер автоматического выключения, режим масштабирования OptiRatio

Что?	внешний ТВ-тюнер
Почему?	поддержка широкоформатных дисплеев и возможность работы с видео размером до 1080i
Сколько?	2200 руб.
Где?	www.compro.ua

abit Fatal1ty FP-IN9 SLI

Джонатан «Fatal1ty» Вендел метит в ряды передовых производителей. Вместе с инженерами abit заслуженный кибератлет разработал материнскую плату на основе nForce 650i SLI. Модель Fatal1ty FP-IN9 SLI предлагает технологию SLI по схеме PCIe x8 + PCIe x8 и поддерживает все настольные процессоры Intel с частотой системной шины до 1333 МГц. Элементы конвертера питания процессора расположены на печатной плате удачно — установка массивного радиатора ничто не помешает.

Плата поставляется в аккуратной и прочной коробке. Внутрь — руководство пользователя, IDE- и FDD-шлейфы, заглушка на заднюю панель, соединительный мостик SLI, а также четыре SATA-кабеля с защелками для надежного крепления. На борту платы гигабитный сетевой адаптер, HD-аудио-кодек и два канала IDE, что для современных чипсетов большая редкость. На заднюю панель вынесены четыре USB-порта, аудио-разъемы и гнезда для стареньких клавиатур и мышек. Морально устаревших портов COM и LPT нет.

Через BIOS можно настраивать напряжение на ядре процессора, северном мосте и памяти, а также управлять скоростью вращения вентиляторов.



Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 • **Чипсет:** NVIDIA nForce 650i SLI • **Системная шина:** 533/800/1066/1333 МГц • **Оперативная память:** 4 слота DDR2 533/667/800 (до 32 Гб) • **Сетевой адаптер:** 1 Gb/s (Marvell 88E1116) • **Аудиокодек:** Realtek ALC888 (7.1, HD) • **Слоты расширения:** 2 PCI, 2 PCIe x1, 2 PCIe x16 • **Задняя панель:** 2 USB 2.0, аудиоразъемы, LAN • **Дисковый массив:** 2 IDE, 4 SATA II • **Форм-фактор:** ATX (245x306 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	послужит надежной основой для системы на основе Core 2 Duo
Сколько?	5400 руб.
Где?	www.abit.com.tw

Nova MP.1



Игровой компьютер без качественного коврика для мыши — все равно что Гордон Фримен без монтировки или кинотеатр без подушек на заднем ряду. **Nova MP.1** — плод сотрудничества компании **Nova** и организаторов **Electronic Sports World Cup**. Обширный опыт проведения соревнований по компьютерным играм среди профессионалов помог команде **ESWC** в разработке дизайна коврика. Получилось нечто в стиле логотипа **Pepsi**. Смотрится забавно.

В коврике на разной глубине расположены миллионы микрозеркал. Они отражают и усиливают оптический сигнал или лазерный луч мышки. Сверху на зеркальца нанесен прозрачный слой, который защищает их от стирания и одновременно обеспечивает легкое скольжение мышки.

Передняя кромка **Nova MP.1** для удобного расположения кисти «срезана» под углом 45 градусов. Нижний слой коврика выполнен из микропористой пены, что обеспечивает «цепкость» на любой поверхности.

Размеры: 380x260 мм • Толщина: 6 мм

Что?	коврик для мыши
Почему?	великолепно подходит для геймеров и не только мышек
Сколько?	980 руб.
Где?	www.orangepc.ru

Velton Maestro TV200B

Звук может сводить с ума (как древнекитайская пытка падающими каплями), может зомбировать (как сирены Одиссея), а может успокаивать (как нежный голос мамы). Все зависит от колонок. Пара активных колонок от **Velton Maestro** выполнена по самым современным Hi-Fi-стандартам. Акустику можно использовать не только с компьютером, но и в составе домашнего кинотеатра, пульт ДУ прилагается.

Не по размерам увесистые корпуса покрыты слоем рояльного лака — для прочности и красоты. У каждой колонки свой 30-ваттный усилитель. Взаимное расположение басового динамика и твиттера на массивной алюминиевой пластине, отклоненной назад, позволяет снизить отражение звуковых волн от поверхности стола. Сложно сказать, насколько сильно такое решение сказывается на звучании, но выглядит заворачивающее, а в играх и кино акустика хороша.

Динамики достойные, но имейте в виду, что вы едва ли почувствуете разницу, прослушивая MP3 с обрубленными частотами на встроенном аудиокорде. Акустика такого класса всегда предъявляет повышенные требования к качеству звукового материала... Кстати, у вас звуковуха какая?



Частотный диапазон: 60-20000 Гц • Чувствительность: 87 дБ • Сопротивление: 8 Ом • Мощность: 40 Вт • Размеры: XLR балансный, небалансный • Размеры: 272x83x217 мм • Вес: 8 кг

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	выглядит на миллион и уверенно справляется как с музыкой, так и с кинотеатром
Сколько?	15000 руб.
Где?	www.velton.ru



PowerColor Radeon HD 2600 Pro

PowerColor Radeon HD 2600 Pro — один из тех середнячков нового поколения, что постепенно начинают заполнять прилавки компьютерных магазинов. При цене менее 3000 рублей плата поддерживает интерфейс **DirectX 10** и обеспечивает приличный уровень производительности в играх в разрешениях 1024x768 и 1280x1024. В 3DMark06 карта набрала у нас 2800 баллов ровно (**Athlon 64 FX-62**).

Встроенный декодер высокой четкости нагружает центральный процессор. При использовании специального переходника для DVI плата сможет выводить сигнал на HDMI.

Разъемов для подключения мостиков CrossFire на плате нет, но пару видеокарт можно заставить работать вместе — при реализации CrossFire на программном уровне. Кулер платы очень компактный, вентилятор работает на высоких частотах, так что его слышно. Комплект поставки включает DVI-to-VGA, видеопереходники, руководство пользователя и диск.



Графический процессор: ATI Radeon HD 2600 • Технологический процесс: 65 нм • Количество транзисторов: 395 млн • Унифицированные процессоры: 120 • Текстурирующие блоки: 8 • Блоки растеризации: 4 • Частота чипа: 600 МГц • Память: 256 Мб, GDDR2 • Частота памяти: 400 (800) МГц • Шина памяти: 128-бит • Версия DirectX: 10.0 • Версия OpenGL: 2.0 • Зарядка памяти: 2 DVI, TV-выход • Интерфейс: PCIe x16

Что?	видеокарта
Почему?	готова к приходу DX10-эры
Сколько?	3000 руб.
Где?	www.powercolor.com

Plantronics .Audio 370

Plantronics .Audio 370 — наушники открытого типа для командных действий от признанного гуру по телефонным гарнитурам. В высоком качестве встроенного микрофона можно не сомневаться — Plantronics ерунду не выпускает. Регулируемый металлический держатель позволяет придвигать микрофон ближе к губам только когда есть что сказать.

Большие 40-мм динамики внушают доверие и звучат достойно. Объятия амбушоров не напрягают, в наушниках .Audio 370 можно сидеть много часов кряду — и никакой усталости. Прямо на шнуре расположен компактный блок регулировки громкости и кнопка отключения микрофона (Mute). В общем, перед нами добротная гарнитура, которая подойдет и для игр, и для прослушивания музыки, и для общения с внешним миром.



Тип наушников: полупоткрытые • Диаметр динамиков: 40 мм • Микрофон: выдвижной • Штекер: 3,5 мм

Что?	стереогарнитура
Почему?	удобная конструкция, хорошее звучание, качественный микрофон
Сколько?	1890 руб.
Где?	www.plantronics.ru

ASUS EN8600GT SILENT/HTDP/256M

Видеокарта GeForce 8600 GT отличается довольно низким уровнем энергопотребления, поэтому неудивительно, что ASUS решилась на выпуск модели с пассивной системой охлаждения. Алюминиевый радиатор закрывает большую часть EN8600GT SILENT/HTDP/256M и легко справляется с отводом тепла от нагревающихся элементов.

Видеокарта работает на частотах 540/1400 МГц. Отсутствие разъема дополнительного питания может стать препятствием для разгона, с другой стороны — пассивная система охлаждения особо и не позволяет поиграть с частотами ядра и памяти.

Отметим ряд фирменных технологий ASUS: Splendid Video Enhancing Technology (автоматически определяет запуск приложений для работы с видео и оптимизирует параметры изображения), OnScreenDisplay (позволяет регулировать яркость, контрастность и другие параметры картинки, не выходя из игры), Video Security Online (после подключения веб-камеры превращает видеокарту в систему видеонаблюдения).

Общие влечения? Видеокарта годится для построения бесшумного развлекательного центра. Карточка не самая мощная, но это не мешает ей обеспечить приличный уровень производительности в Half-Life 2: Episode Two при разрешении 1280x1024.



Видеокарта: NVIDIA GeForce 8600 GT • Поточные процессоры: 32 (рабочая частота — 1180 МГц) • Текстуры: 16 • Блок растеризации: 16 • Частота чипа: 540 МГц • Частота памяти: 1400 МГц • Память: 256 Мб, GDDR3 • Шина памяти: 128-бит • Версия DirectX: 9.0c (SM 3.0) • Версия OpenGL: 2.0 • Энергопотребление: до 71 Вт • Зарядка: 2 DVI, S-Video • Интерфейсы: PCI-E x16

Что?	видеокарта под PCI-E x16
Почему?	бесшумная система охлаждения и отсутствие необходимости в мощном БП
Сколько?	5200 руб.
Где?	www.pit.ru

Thermaltake LANBOX (VF1450BWS)

Нас трудно поразить компьютерным корпусом, но Thermaltake это удалось. LANBOX (VF1450BWS) выполнен в форме кубика а-ля Shuttle, только с прозрачными боковыми стенками, подсветкой и ручкой для переноски к местам проведения сетевых вечеринок.

В корпус поместится любая материнская плата форм-фактора micro ATX или mini ITX. Слоти поддержки видеокарт включает GeForce 7xxx и Radeon 1xxx со стандартными системами охлаждения. О возможности установки GeForce на основе восьмого поколения и Radeon HD 2900 не сказано ни слова. Для охлаждения используются три вентилятора: один 90-мм (1500 об/мин) в передней части и два 60-мм (1800 об/мин) сзади.



В тыльной части и по бокам расположены вентиляционные отверстия. Передняя панель подсвечивается синим светом вентилятора. Большую часть лицевой панели занимают две заглушки отсеков для оптических накопителей. В верхний разъем можно установить сенсорный дисплей Thermaltake. Он позволяет не только смотреть видеоклипы, но и управлять настройками системы. Цена вопроса — 8000 руб.

Материал корпуса: алюминий • Охлаждение: 3 вентилятора (90-мм спереди и два 60-мм сзади) • Блок питания: 450 Вт (ATX PS2) • 3,5-дюймовые отсеки: 3 (2 внешних, 1 внутренний) • 5,25-дюймовые отсеки: 2 (один можно использовать для установки 7-дюймового монитора) • Материнские платы: micro ATX/mini ITX • Слоты расширения: 4 • Разъемы: 30pin/30pin/28pin • Вес: 7,5 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	отличный вариант для тех, кто привык класть компьютер с местом на место
Сколько?	4800 руб.
Где?	www.wizardcom.ru

Гильдия 2

ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ

Рыцари удачи на морских путях
средневековой Европы
или
за триста лет
до Веселого Роджера...



Продолжение легендарного симулятора: теперь не только на суше, но и на море!



© 2007 by JoWood Productions Software AG, D-79184 Lengen, Austria. Developed by Blend Studio. Developed with the support of the Russian Federation of the European Communities. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved.
© 2007 «Руссофт» (Russoft) Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-15-11, 667-15-51; office@russoft.ru
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-63-95, e-mail: support@russoft.ru, а также на форуме сайта
russoft.ru - www.russoft.ru/russoft/

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

RoverPC S6



вым клиентом и мобильной версией WMP 11.

Интерфейс не тормозит, однако производительность средняя — старичок TI OMAP 750 качественное видео не тянет. При активном использовании (Word, регулярные звонки, музыка) коммуникатор держится около 6 часов.

Динамик громкий, его слышно в шумном помещении при разговоре и на улице. Слот для карт памяти расположен в нижней части корпуса, что позволяет менять носители на лету, а вот SIM-карта спрятана под аккумулятором — при ее смене RoverPC S6 придется выключать.

Приятные дополнения — поддержка Wi-Fi и 2-мегапиксельная камера с автофокусом и вспышкой. Жаль, что беспроводные наушники не подключить — модуль Bluetooth 1.1 годится только для обмена файлами с друзьями, и то на далеко не самой высокой скорости.

Технические характеристики

ОС: MS Windows Mobile 6.0
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 1.1
Процессор: TI OMAP 750, 300 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,8 дюйма, 240х320, 65 тыс. цветов
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОС + 128 Мбайт ПЗУ)
Флэш-карты: microSD
Камера: 2-мегапиксельная
Разъемы: USB, стерео
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
Размеры: 93x110x16 мм
Вес: 105 г

Что?	коммуникатор
Почему?	может почти все, правда, цена высоковата
Сколько?	16 500 руб.
Где?	www.roverpc.ru

Первое, что хочется отметить в случае с **RoverPC S6**, — необычную легкость. 106 граммов — редкость для аппаратов такого класса. Да и сам он настолько маленький, что матрица с диагональю 2,8 дюйма кажется просто огромной. Качество изображения нареканий не вызывает. В угоду меломанам на боковую панель коммуникатора вынесены кнопки перемотки, а также Play/Pause.

Для тех, кто плохо переносит стилисты, на боковой панели предусмотрены кнопки вызова и сброса звонка. Навигационная система реализована через пятипозиционный джойстик, так что можно смело лезть по меню без «пера». Windows Mobile 6.0 подозрительно похожа на WMS, но выделяется сервисами

Windows Live, обновленным Internet Explorer, умным почтовым

Casio Exilim EX-Z1200



Давно мечтаете о фотоаппарате мегапиксельный эдак на десять, несложном в управлении, симпатичном и компактном? Встречайте — **Casio Exilim EX-Z1200**. Матрица рекордно большая для ультракомпактов (12,1 Мп), так что снимки можно печатать на листах формата А2 и развешивать дома на стенах. Благодаря процессору Exilim Engine 2.0 аппарат удивляет быстродействием — включается за секунду, задержка срабатывания затвора минимальна.

Объектив хоть и мал, но картинку рисует четкую. Камера сама определяет людей в кадре, после чего устанавливает оптимальные значения выдержки и светочувствительности. Функция стабилизации изображения сводится лишь к автоматическому повышению чувствительности до максимума. Зерно становится крупнее, зато резкость улучшается.

Кнопки минимум, есть режим **Best Shot**, который предлагает более 30 сюжетных программ (только «портретов» — четыре варианта). Дисплей достаточно большой и яркий для съемки при солнечном свете. Аппетиты у камеры скромные — если не часто пользоваться вспышкой, Exilim EX-Z1200 проработает дня три без подзарядки.

Технические характеристики

Матрица: 1/1,70-дюймовая ПЗС, 12,1 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 37-111 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК, 2,8 дюйма, 230 400 пикселей (320х240)
Увеличение: 3х оптическое и 4х цифровое
Светочувствительность: ISO авто/80/100/200/400/800/1600
Скорость затвора: 1-1/2000 с
Сюжетные программы: Best Shot
Пакетная съемка: до 3 кадров в секунду
Запись видеоклипов: 64х480 или 64х480 (20 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI
Встроенная память: 11,4 Мб
Флэш-карты: SD, SDHC, MMC
Питание: ионно-литиевый аккумулятор NP-40, 1030 mAh
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 58х93х22 мм
Вес: 152 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	высокое разрешение матрицы и море сюжетных программ
Сколько?	13 600 руб.
Где?	www.exilim.ru



Samsung X-METAL

Samsung X-METAL (YP-K3) чуть больше и тяжелее iPod nano, но это не мешает носить его в кармане джинсов. На лицевой части, сразу под дисплеем, расположена сенсорная панель. Кнопки в рабочем состоянии подсвечиваются белым и синим цветами. Управление оказалось удобным, ошибки при нажатиях случаются редко. Единственная механическая клавиша служит для блокировки сенсорной панели и включения плеера.

В распоряжении пользователя есть предустановленных настроек эквалайзера — Pop, Jazz, 3D и так далее. Качество звучания достойное даже при использовании комплектов наушников-вкладышей, но никогда не помешает заменить их на что-то более качественное. Радио ловит хорошо. Меню красиво анимированное, со окозной горизонтальной организацией.

Подключить X-METAL к компьютеру не проблема: определяется как флешка. Для музыки в памяти плеера предусмотрена папка Music, для текста и картинок — Text и Pictures, для других файлов — Data. Список поддерживаемых аудиоформатов ограничен MP3 и WMA. Не хватает функции записи радиопередач. И еще не терять комплектный дата-кабель, так как USB-разъем на плеере особый, а зарядка — только от USB-порта.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик и нержавеющей сталь
Дисплей: 1,8-дюймовый OLED, 128x160
Объем памяти: 8 Гб
Выходная мощность: 15 мВт на канал
Питание: встроенный литиево-полимерный аккумулятор, 500 мАч
Время работы: 25 часов
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 44x96x7 мм
Вес: 50 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	красив и прост в управлении
Сколько?	8250 руб.
Где?	www.samsung.ru

Nabaztag

Перед нами простой, но очень забавный гаджет от компании Violet. **Nabaztag** представляет собой пластикового кролика, способного подключаться к Wi-Fi-сетям для отправки и приема сообщений, определения текущего времени и воспроизведения музыки. Сразу после включения ушастая игрушка просит хозяина дать ей имя, после чего предлагает зайти на сайт разработчиков и зарегистрироваться.

Зарегистрированным пользователям доступна страничка сервисов. Они бывают бесплатные (будильник, индикатор

входящей почты и другие мелочи) и платные — чтение новостных заголовков, индикация контактов в Google Talk и продвинутый будильник. Последний позволяет запрограммировать игрушку так, что она может будить хозяина нежным женским голосом или, например, грозным рыком.

Текстовые сообщения, звуковые файлы и прочая «пища» загружаются в память Nabaztag через специальную форму на сайте производителя. Для скачивания доступна большая коллекция звуков и фраз — от анекдотов до признаний в любви и колыбельных. Во время работы кролик забавно крутит ушами и мигает разноцветными лампочками на тузе.

С помощью Nabaztag можно отсылать голосовые сообщения друзьям, а еще использовать дикий способ сетевого диалога — посредством вращения кроличьего уха. Принцип прост: крути уши одному кролику, а второй повторяет эти движения.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Связь: Wi-Fi 802.11 b/g
Протоколы безопасности: WEP, WPA
Питание: от сети переменного тока 220 В
Размеры: 135x229x135 мм
Вес в коробе: 1 кг

Что?	технокролик-мутант
Почему?	забавно выглядит и много чего умеет
Сколько?	6800 руб.
Где?	www.doba.ru

Beyerdynamic RSX 700

Беспроводные наушники

эволюционируют непрерывно. Вот уже и **RSX 700**, не самая дорогая радиомодель от **Beyerdynamic**, обзавелась помехоустойчивой системой передачи и 40-мм майларовыми динамиками. Док-станция подсоединяется к стереосистеме, игровой консоли или телевизору и передает аудиосигнал на наушники. Радиус действия — до 20 м. Мебель и стены не помеха.

Для питания используются два «пальчика» стандарта AA. Время работы — около 5 часов без подзарядки. Подушечки амбушюров сделаны из материала, покрытого сверху бархатом, размер оголовья легко изменяется, регулятор звука всегда под рукой, на одной из «чашечек». Сидят наушники легко, может, даже чересчур. Через некоторое время после снятия с головы RSX 700 автоматически отключаются для экономии энергии.

Комплект поставки включает передающую станцию, зарядное устройство, аудишнур, а также кабель преобразователя с двумя штекерами типа RCA.

Технические характеристики

Тип: закрытые, динамические
Диаметр динамиков: 40 мм
Сенсация: 85 дБ
Звуковое давление: до 113 дБ
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Нелинейные искажения: < 1%
Питание: 2 AA-батарейки
Время работы: 5 ч
Радиус действия: 20 м
Размеры: 170x210x70 мм
Вес: 290 г

Что?	беспроводные стереонаушники
Почему?	дает полную свободу передвижений
Сколько?	3200 руб.
Где?	www.megashop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SONY

Иван Нечесов

Хорошие, а главное — сравнительно недорогие телевизоры HD-Ready сейчас плодятся как грибы после дождя, но на них ничего смотреть. Чтобы не ждать, пока наши телекомпании надумают переходить на HD-вещание или производители видеоплееров решат выпустить доступный проигрыватель для HD-дисков, присмотритесь к новым видеокамерам Sony Handycam. Три новинки из Страны восходящего солнца позволят скоротать время за любопытными роликами в формате 1080i.

МАЛЫШ

Sony называет HDR-CX7 самым компакным из существующих HD-камеркордеров. Маленькая камера не выглядит, но создатели правы — эта модель не крупнее пленочных и беспленочных аналогов Canon и JVC, потому что для видео используются крошечные флэш-карты. 8-гигабайтная Memory Stick Duo хватает на три часа видео, а это весьма неплохо, особенно если учесть, что запись ведет-



чет-

кости на двухслойную болванку — уже неплохо. Оптика традиционная — объектив Carl Zeiss на высоте и позволяет получать четкие картинки с хорошей цветопередачей.

При желании можно подключить камеру к плазменной панели по HDMI и наслаждаться суперкартинкой. Звук соответствующий: встроенный микрофон обеспечивает пятиканальный Dolby Digital.

стабилизатора изображения нет, зум 10х.

В активе у камеры 15 часов записи видео в высоком разрешении на встроенный жесткий диск, автоматическая крышка объектива и новые интеллектуальные функции поиска: указатель лиц, указатель событий и т. д. В режиме фото-съемки получаются вполне приличные 6,1-мегапиксельные фотографии. Если

лень копаться в меню, можно делать стоп-кадры во время записи видео. Правда, разрешение в таком случае будет ограничено 4.3 Мп.

Одноклассники: Sony HDR-SR1, HDR-HC7, HDR-FX7... ■

БЮДЖЕТНЫЙ ВАРИАНТ

Стоимость младшей модели семейства — Sony HDR-SR5 — зашкаливает за 30 000 руб., так что ее сложно отнести к бюджетным камерам. Но и полупрофессиональ-

ным устройством не назовешь — оптического



разрешением до 1920x1080 (1080i).

Матрица CMOS ClearVid обеспечивает приличный динамический диапазон и уменьшает размывание изображения при движении объектов. Функция x.v.Color расширяет диапазон видимых цветов и оттенков, а высокая чувствительность при низкой освещенности всего 2 лк позволяет успешно снимать в сумерках и плохо освещенных помещениях.

Для быстрого поиска нужных эпизодов отснятый материал делится на последовательности глав, каждая из которых соответствует одному нажатию на кнопку Record Start. В записанных главах автоматически создаются индексные точки эпизодов с задаваемым пользователем интервалом (от 3 секунд до 5 минут). Поиск по указателю можно выполнять как на камере, так и на компьютере с помощью программы Picture Motion Browser.

ФОКУСНИК

Запись HD-видео на мини-DVD? Почему бы и нет. За фокус совмещения HD с DVD в новой линейке отвечает модель с индексом HDR-UX7. Много не снимаешь, но час высокой

Технические характеристики	Sony HDR-CX7	Sony HDR-UX7	Sony HDR-SR5
Жесткий диск	—	—	40 Гб
Матрица	CMOS, 320000 пикселей	CMOS, 320000 пикселей	CMOS, 210000 пикселей
Физический размер матрицы	1/2.9 дюйма	1/2.9 дюйма	1/3 дюйма
Дисплей	сенсорный ЖК, 2,7 дюйма, 211200 пикселей	сенсорный ЖК, 2,7 дюйма, 211200 пикселей	сенсорный ЖК, 2,7 дюйма, 211200 пикселей
Видеокабель	—	цветной	—
Диапазон выдержек	1/2-1/500 с	1/2-1/800 с	1/2-1/800 с
Оптический зум	10х	10х	10х
Цифровой зум	20х	20х	80х
Стабилизатор изображения	оптический	оптический	электронный
Карты памяти	Memory Stick Duo Pro	Memory Stick Duo Pro	Memory Stick Duo Pro
Поддерживаемые диски	—	DVD+RW, DVD+R (DL)	—
Формат записи	AVCHD, JPEG, MPEG-2	AVCHD, MPEG-2, MPEG-4	AVCHD, JPEG, MPEG-2
Источник питания	ионно-литиевый аккумулятор		
Основные разъемы	выход A/V, компонентный видеовыход, HDMI, USB 2.0	выход A/V, компонентный видеовыход, HDMI, S-Video, USB 2.0	выход A/V, компонентный видеовыход, HDMI, S-Video, USB 2.0
Размеры	69x129x67 мм	87x142x72 мм	81x135x75 мм
Вес	450 г	650 г	460 г
Примерная цена	32400 руб.	40000 руб.	30200 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Meijin Extreme* от компании *Meijin*

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В мире машин можно встретить самые разные модели — от простеньких седанов с минимальной комплектацией до шикарных авто с телевизором и джакузи в салоне. Все они хороши по-своему, но одно точно — во многом выбор зависит от бюджета. Когда мы достали из коробки систему *Meijin Extreme*, нам стало сразу ясно, что этот uber-компьютер не для всех.

Хорошо жить не запретишь

В этот раз мы начнем рассказ с конца, то есть с описания начинки. А она передовая: **Core 2 Extreme X6800** с разблокированным множителем, **nForce 680i SLI**, упряжка из двух **GeForce 8800 Ultra**, 2 Гб памяти **Corsair DOMINATOR**, пара вичестеров **Seagate** по 750 Гб каждый, объединенных в RAID 1 (для надежности), **X-Fi Xtreme Gamer...** От одного только перечисления этих железок у завядлого геймера закружится голова. Охлаждением процессора от *Intel* занимается кулер **Cooler Master Mars**. Выбор озадачил, ведь на рынке существуют и более эффективные модели в плане охлаждения. С другой стороны все ясно — *Mars* со своей главной задачей справляется, при этом выглядит очень красиво в окошке корпуса **SilverStone Temjin TJ09B-W**.

Теперь о самом корпусе. Каждая мелочь сделана на пять с плюсом. Спереди ничего лишнего, только кнопки включения и сброса, па-

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Extreme X6800 (Socket 775, 2,93 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб)
Кулер	Cooler Master Mars (Socket 754/939/AM2/775, 25 дБa, 900-3300 об/мин)
Материнская плата	BFG nForce 680i SLI (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-1200, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN)
Память	2x1024 Мб Corsair TWIN2X2048-8500C5D (1066 МГц, 5-5-5-15, 2,2 Б)
Видеокарта	2x BFG GeForce 8800 Ultra 768 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8800 Ultra, DVI, TV-Out)
Жесткий диск	2x Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS 750 Гб (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	Optiarc AD-7170S (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD+R/RW, DVD-RAM)
Звук	Creative SB X-Fi Xtreme Gamer (PCI)
Корпус	SilverStone Temjin TJ09B-W Full Tower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)
Блок питания	SilverStone ST852F (850 Вт)
Дополнительно	Кард-ридер Match Tech CR207, MS Windows Vista Ultimate, FPSPro Labs Access Boss
Цена (руб.)	184761

ра индикаторов, ну и кард-ридер с оптическим приводом. Боковая панель с окошком, а это значит, что можно в него заглянуть и увидеть, что же внутри. Конструкция оригинальная, блок питания сменится прописку и переключал в нижнюю часть корпуса. Сверху находится вентиляционная решетка, неподалеку расположены дополнительные разъемы (USB, FireWire и аудио). Жесткие диски

полностью изолированы от основной системы. Парочка «Барракуд» находится в вертикальном положении — одна над другой, а между ними вентилятор. Всю эту картину можно лицезреть своими глазами через решетку. Необычное и эффективное решение. Благодаря такому ходу видеокарты и блок питания получили дополнительный источник охлаждения — вентилятор.

Рекордные скорости

На *Meijin Extreme* изначально установлена **Windows Vista Ultimate**, а это значит, что можно наслаждаться новешими DX10-играми (их сейчас немного, но все же). Например, демоверсия **Lost Planet: Extreme Condition** бегала шустро даже при сглаживании x16 и разрешении 1920x1200,

Игровые тесты			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	1920x1440
F.E.A.R. 1.08			
Max, AF x16, AA x16	144	126	110
Max, AF x16, AA x16Q	61	41	30
Prey 1.2 (HWzone)			
Max, AF x16, AA x16	94	89	83
Max, AF x16, AA x16Q	78	63	49
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Max, AF x16, AA x16	130.0	126.0	109.1
Max, AF x16, AA x16Q	91.9	90.9	67.1

Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0		
Overall	6719	
CPU	Memory	HDD
7141	5916	4915
3DMark06 1.1.0		
12695		

не говоря уж про **F.E.A.R.**, **Prey** и **Serious Sam 2**. В режиме сглаживания x16Q скорость упала существенно, но несмотря на это, играть в высоких разрешениях все равно можно. Стоит лишь учесть, что понадобится большой монитор дюймов эдак на 24, а лучше 27 и качественная акустика. Тогда эффект присутствия и яркие впечатления гарантированы. Но за все надо платить...

Данная конфигурация *Meijin Extreme* обойдется 184 тыс. руб. с хвостиком. Прибавьте сюда упомянутые выше монитор и акустику, и сумма станет астрономической. С другой стороны, если такие компьютеры собирают, значит, они кому-то нужны. В эту цену входит гарантия на два года и возможность бесплатного вызова инженеров компании в любое время. ■

Благодарим за предоставление для тестирования компьютер *Meijin* (www.meijin.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Близится осень, а это значит, что скоро начнется вал новых релизов. Чтобы продегустировать самые свежие игры и получить от этого удовольствие, нужно обладать достаточно мощным компьютером. Изучив нашу рубрику, вы получите представление о том, что стоит обновить в системе (а может, придется задуматься и о полном апгрейде).

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе www.fcenter.ru, www.oidi.ru, pro.sunrise.ru и других. К моменту выхода номера цены на продукты могут меняться, но тут мы бесосмысленны.

Дешево и сердито (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Наши базовые конфигурации стали существенно мощнее. Так, двухядерный Athlon 64 X2 3600+ значительно потерял в цене и по-

этому стал гораздо доступнее. На этом фоне переход на **Pentium 4 631** не выглядит впечатляющим. Вариант на базе **AMD** смотрится предпочтительней.

Другая приятная новость — переход на 1 Гб ОЗУ. Объем увеличился в два раза, а это значит, что про тормоза можно забыть. Добавив вторую планку, можно переходить и на **Vista**. А тут как нельзя кстати появились недорогие видеокарты **GeForce 8500 GT** с поддержкой DX10 — все прелести нового поколения игр можно будет вкусить уже сейчас, правда, на суперскорости рассчитывать не стоит.

Смерть тормозам (категория «Менее 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Мощный процессор, два гигабайта памяти и производительная видеокарта — все это здесь есть.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2.67 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	9300
Кулер: Sunbeam Turbulence Tower 120 (Socket 478/775/154/939/940/AM2), 1000-2000 об/мин)	1300
Материнская плата: ASUS Striker Extreme (Socket 775, NVIDIA GeForce 8800 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GBLAN, ATX)	10900
RAM: OCZ Race3 HPF Edition OC220PR115500KX DDR2 SDRAM PC2-8500 4x1024 Мб	18900
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX86GT68H-RH 788 Мб (PCI, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	18300
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3500640S 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	7100
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD+RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	2900
Корпус: SilverStone Temjin 1206 Full Tower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	4900
Емкость: Thermaltake Toughpower W0120R6 (1000 Вт, ATX)	10900
Клавиатура: SVEN HA-1410T (5x35 Вт сателлиты + 120 Вт сабвуфер)	7000
Мышь: Razer Copperhead + Copperhead Pro Tools (2000 dpi, USB)	2550
Колесики для мыши: Razer XacidBolt (265x330x2.5 мм, подставка для рук)	1280
Клавиатура: Saitek Eclipse II (USB)	2900
Монитор: Dell UltraSharp 2407WFP (24 дюйма, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI, S-Video, RCA, YPbPr, USB, карта-ридер)	20000
Итого:	122330
Опция 1: GIGABYTE GV-NX86GT68H-RH 788 Мб (PCI, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+18300
Опция 2: TB/FM-новейшая AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: I85H IPPOK SMART Power Pro 2000VA (2000 W)	+4500
Со всеми новаторами:	147530

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2100
Материнская плата: MSI K9M4 Ultra-F (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 Ultra, DDR2-800, PCI, PCI SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GBLAN, ATX)	2000
RAM: Kingston ValueRAM KVR66702N5/1G DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Мб	1400
Видеокарта: Palit GeForce 8500 GT 256 Мб (PCI x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2500
HDD: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD+RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: GNC B-29 MiddleTower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колесики: JetBalance JB-331 (2x15 Вт)	900
Мышь: A4Tech X6-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: BTC S211A (PS/2)	200
Монитор: BenQ FP735 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19350
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2.5 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1900
Замена 2: MSI N9800GT-T20256E-OC 256 Мб (PCI x16, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2100
Замена 3: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	+1800
Опция 1: Kingston ValueRAM KVR66702N5/1G DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Мб	+1400
Опция 2: TB/FM-новейшая AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5.1 м)	+350
Со всеми новаторами:	29400

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium 4 631 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	2200
Материнская плата: ECS 945P-A 3.0 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCI, PCI, CrossFire, IDE, SATA, Sound, USB, GBLAN, ATX)	2100
RAM: Kingston ValueRAM KVR66702N5/1G DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Мб	1400
Видеокарта: Palit GeForce 8500 GT 256 Мб (PCI x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2500
HDD: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD+RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: GNC B-29 MiddleTower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колесики: JetBalance JB-331 (2x15 Вт)	900
Мышь: A4Tech X6-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: BTC S211A (PS/2)	200
Монитор: BenQ FP735 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19350
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2.0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+2000
Замена 2: MSI N9800GT-T20256E-OC 256 Мб (PCI x16, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2100
Замена 3: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	+1800
Опция 1: Kingston ValueRAM KVR66702N5/1G DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Мб	+1400
Опция 2: TB/FM-новейшая AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5.1 м)	+350
Со всеми новаторами:	29700

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ТГц, 2x512 Кб, BOX)	2900
Материнская плата: Biostar TForce550 (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2100
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	3200
Видеокарта: Pallit GeForce 8800 GTS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD-RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: ASUS Ascot 64R2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2800
Клавиатура: Dialog Blues AB-31 (2x20 Br)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	1000
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	500
Монитор: BenQ FP91G+ (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	6500

Итого:	29400
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2,4 ТГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Замена 2: Pallit GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3600
Замена 3: LG Flatron L20AWT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2300
Опция 1: Купер Thermaltake BigTwin 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	+650
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (8 разъемов, телефон, 5,1 м)	+250

Со всеми новаторами: 40200

Возможность разгона Athlon 64 X2 или новенького Pentium E2160 на базе архитектуры Core позволят выжать драгоценные FPS. Материнские платы должны справиться с этой задачей, только не забудьте заменить обычный кулер на более тихий и эффективный родной Thermaltake BigTwin 120 VX.

Единственное, что действительно стоит здесь обновить, так это видеокарту. GeForce 8800 GTS 320 Mb намного быстрее 8600-й, но и доплатить нужно немало — порядка 3600 руб.

Займи, но купи (категория

«Меньше 50 000 руб.»). Здесь подорожали тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Представленные конфигурации не просто мощные, они изначально заточены под разгон — быстрый процессор и скоростная память вместе с качественной материнкой и кулером позволят раскрыть весь потенциал системы. Впрочем, если вы не фанат разгона, то сможете просто насладиться красивой и сочной картинкой на широкоформатном

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium D2160 (Socket 775, 1,8 ТГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2900
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-867, PCIE, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2200
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	3200
Видеокарта: Pallit GeForce 8800 GTS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD-RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: ASUS Ascot 64R2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2800
Клавиатура: Dialog Blues AB-31 (2x20 Br)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	1000
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	500
Монитор: BenQ FP91G+ (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	6500

Итого:	29500
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,8 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+700
Замена 2: Pallit GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3600
Замена 3: LG Flatron L20AWT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2300
Опция 1: Купер Thermaltake BigTwin 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	+650
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (8 разъемов, телефон, 5,1 м)	+250

Со всеми новаторами: 40800

мониторе Samsung SyncMaster 206BW. Звук тоже не разочарует — звуковая карта Creative SB X-Fi Xtreme Audio и колонки Microlab SOLO-2 MK-3 тому гарантия.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

В просторный корпус SilverStone Temjin TJ06 поместится еще — и блок питания от Thermaltake на 1 кВт, и парочка полноразмерных GeForce 8800 GTX, и суперкулер Sunbeam Tuniq Tower 120. Последний в продаже встречается редко, но его найти все-таки можно. В ка-

честве альтернативы можно выбрать что-то из ассортимента компании Thermaltake и Cooler Master. В основе все тот же Core 2 Duo E6700. Почему? Просто четырехъядерные процессоры очень дороги, да и толку от дополнительных ядер пока немного — лишние деньги лучше потратить на качественный монитор и игровые аксессуары вроде коврика для мыши и набора для популярной мышки Razer Copperhead. В него входят грузики, дополнительные боковые кнопки, запасная крышка и ножки. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,6 ТГц, 2x512 Кб, OEM)	4300
Кулер: Thermaltake BigTwin 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce 570 SLI, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3500
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC2P2900GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	4500
Видеокарта: Pallit GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4300
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD-RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Chieftec BH-028-B-8 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	3200
Клавиатура: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x30 Br)	2100
Мышь: Razer Krait (1600 dpi, USB)	1300
Корпус для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	650
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	850
Монитор: Samsung SyncMaster 206BW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10500

Итого:	48300
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,6 ТГц, 2x1 Мб, OEM)	+1200
Замена 2: Samsung Radeon HD 2900 XT 512 Mбайт (PCIe, ATI Radeon HD 2900 XT, DVI, TV-Out)	+3700
Замена 3: Sapphire SyncMaster 225BW (22 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2500
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: ИБП IPON Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 62700

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	4300
Кулер: Thermaltake BigTwin 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: ASUS P5N-E SLI (Socket 775, NVIDIA nForce 650 SLI, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX, Retail)	3300
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC2P2900GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	4500
Видеокарта: Pallit GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4300
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD-RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Chieftec BH-028-B-8 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	3200
Клавиатура: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x30 Br)	2100
Мышь: Razer Krait (1600 dpi, USB)	1300
Корпус для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	650
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	850
Монитор: Samsung SyncMaster 206BW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10500

Итого:	48100
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,40 ТГц, FSB 1066 МГц, 2 Мб, BOX)	+2200
Замена 2: Sapphire Radeon HD 2900 XT 512 Mбайт (PCIe, ATI Radeon HD 2900 XT, DVI, TV-Out)	+3700
Замена 3: Samsung SyncMaster 225BW (22 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2500
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: ИБП IPON Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 63300



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@lgomail.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом **hard** (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово **hard** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.



Установил Windows Vista, теперь у меня не хочет работать DAEMON Tools. Менял в свойствах совместимость — не помогает. Скажите, как исправить проблему, я уверен это неоглаживо многим пользователям Windows Vista.



Да, при переходе на Windows Vista могут возникнуть самые неожиданные проблемы. В большинстве случаев причины просты: старый софт не поддерживает новую ОС и ее особенности. Vista характерна тем, что в ней много нововведений в плане безопасности, да и в целом ядро системы со времен Windows XP существенно переработано.

Меж тем проблему с DAEMON Tools решить можно, достаточно скачать последнюю версию программы (www.daemon-tools.cc). Для справки: поддержка Windows Vista была добавлена начиная с DAEMON Tools 4.06.



Что за вирус Win32.parite.b? Я его удаляю «Касперским», а он заново появляется. Причем доступа к интернету у меня нет, стемных носителей не подключаю. Как же от него избавиться?



Win32.parite.b бродит по планете уже больше трех лет. Этот факт подтверждает утверждение, что со временем вирусы не становятся менее опасными. Как говорится, «старый вирус лучше новых двух». Чем же так опасна подделанная вами инфекция? Дело в том, что, попав на компьютер,

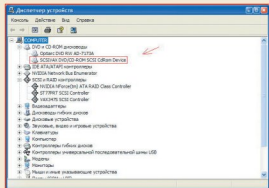
Win32.parite.b заражает все файлы с расширениями **exe**, **tmp** и **src**. В эти файлы он помещает вредоносный код, содержащий в себе само тело вируса. Таким образом, после удаления самого червя, запуская зараженный файл, вы дадите ему новую жизнь.

Чтобы избавиться от вируса, загрузите Windows в безопасном режиме, зайдите в редактор реестра (Пуск → Выполнить..., **regedit**) и удалите ключ **HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/PIN/F**, затем удалите все файлы из папки **C:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ/Local Settings/Temp**. Для полной очистки системы стоит пройтись по компьютеру антивирусом. Для этой цели отлично подойдет утилита Avast! Virus Cleaner (www.avast.com/eng/avast-virus-cleaner.html).



У меня в системе непонятно откуда появился странный привод с названием **SCSI\AX DVD\CD-ROM SCSI CdRom Device**. После его удаления из диспетчера устройств он пропал, но после перезагрузки появился вновь. Помогите мне удалить его раз и навсегда. Мой оптический привод — Optiarc AD-7173A, ОС Windows XP SP2.

Указанное вами устройство является виртуальным приводом, созданным программой **Alcohol 120%**. Если программа все еще установлена, достаточно в ее свойствах установить количество эмулируемых устройств, равное нулю. В противном случае необходимо удалить из диспетчера устройств не только сам виртуальный дисковод, но и **VAX SCSI Controller** (название может варьировать-



ся в зависимости от версии программы) из раздела «SCSI и RAID контроллеры».



Не так давно температура моего процессора (Athlon X2 64 4200+) варьировалась от 35 до 45 градусов, но потом по непонятной причине она стала повышаться до 50, а то и 57 градусов! При этом у меня стоит эффективный кулер Thermaltake Big Turbopump. У уже и термопасту менял, и боковой кулер ставил обратно — ничего не помогает! Причем температура материнской платы (ASUS M2N32-SLI Deluxe) тоже повысилась — на 8 градусов. Чем это обусловлено и что делать?

Особо беспокоиться не стоит, проблема носит сезонный характер. Как-никак сейчас лето. Все дело в увеличении температуры воздуха — чем она выше, тем сильнее греются компоненты системы. Собственно, советы, которые мы можем предложить, очевидны: нужно понизить температуру в помещении или же установить более мощное охлаждение. Первый вариант — вопрос вашей фантазии. Можно, например, установить кондиционер или засунуть компьютер в холодильник. По поводу второго дадим более развернутые рекомендации.

Установка мощного кулера — это хорошо, но есть и другие факторы, влияющие на температуру процессора (и не только процессора). Например, слабая вентиляция внутри корпуса. Летом не помешает установить дополнительные вентиляторы на вдув и выдув воздуха, любителям тишины лучше остановиться на моделях со скоростью до 1000 об/мин. Возможно, стоит задуматься о замене корпуса на более просторный, можно поэкспериментировать с установкой водяной системы охлаждения или использовать кулер с элементом Пельтье (Titan AMANDA TEC).



Недавно купил Windows Vista Ultimate, установил последние драйвера для видеокарты Radeon 9800 Pro, но работать она не захотела. В диспетчере устройств выдает ошибку под кодом 43. Узнал на форумах, что нужно переустановить AGP-драйвер для системной платы, но после этого Vista отказывается запускаться вовсе. Материнская плата — GIGABYTE GA-8SG800. Как можно решить проблему?



Горячие советы

К нам в редакцию приходит много писем с вопросами про спутниковый интернет и обо всем, что с ним связано. Сегодня мы осветим эту тему и расскажем обо всех плюсах и минусах прямой связи с космосом.



В то время как наши корабли бороздят просторы космоса, многие пользователи в России до сих пор продолжают выходить в интернет через дорогостоящий модем или платят за каждый мегабайт трафика баснословные деньги. Приемлемое соотношение цены и качества услуг можно увидеть только в крупных городах, таких как Москва и Санкт-Петербург. А что делать в регионах или в местах, где нет не то что оптоволоконных сетей, но даже телефона? Как совместить высокую скорость и низкую стоимость за пользование глобальной сетью?

Здесь и приходит на помощь спутниковый интернет. Существуют два типа подключения: однонаправленное и двунаправленное. В первом случае тарелка только принимает информацию, во втором — обеспечивает как передачу сигнала, так и прием. Для организации двунаправленного спутникового интернета необходимо дорогостоящее оборудование, а также множество справок. В общем, не вариант.

Более распространен односторонний спутниковый интернет. Его установка не требует справок, а все оборудование можно купить примерно за 3000 руб. Список включает спутниковую тарелку (диаметр не менее 90 см), конвертер, DVB-карту и необходимые кабели. Так как тарелка только принимает сигнал, то потребуются исходящий канал передачи данных. Если нет телефонной линии, можно использовать мобильную связь (GPRS).

Наиболее популярными провайдерами спутниковой связи в России являются SatGate и PlanetSky. На сайте www.ruslink.info можно подробно изучить спектр предлагаемых услуг, тарифы, способы оплаты, рекомендации по установке и т. д.

Используя спутниковую связь, вы можете сэкономить трафик, занимаясь «рыбалкой». Этот термин означает получение на хвляе всего хлама, который кто-то в данный момент получает со спутника. Процесс поиска и закачки файлов похож на настоящую рыбалку. С помощью специальных программ вы «закладываете удочку» и ждете, пока «кликнет что-то стоящее». Правда, процесс поиска может занять много времени, отчасти помогают фильтры. Так же, как и в обычной рыбалке, «рыбка» может сорваться — другой пользователь может перестать качать файл или у него оборвется соединение.

Наиболее серьезный недостаток спутникового интернета — высокая задержка при приеме данных (пинг). Этого избежать невозможно, особенно это критично в динамичных online-играх, при серфинге и скачивании файлов — нет. Отдельно придется оплачивать исходящий трафик, правда, обычно он на порядок меньше входящего: на 100 Мб скаченных данных обычно приходится 2-3 Мб исходящих. Вмешаться в связь с космосом могут погодные условия, хотя при точном позиционировании тарелки и условиях, что вы находитесь в зоне уверенного приема сигнала, это не проблема.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание среди моря спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

У меня стоит ТВ-тюнер AVerMedia 507. Фирменный софт для работы с ним мне не очень нравится. Есть ли альтернатива?



Как гласит шутка, «даже если вас сели, у вас все равно есть два выхода». И, правда, способов обойтись без AVerTV множество. Из наиболее популярных и удобных альтернативных программ мы можем выделить FLY 2000 TV и FlyDS.

Наиболее распространенной и продвинутой в плане настроек является FLY 2000 TV (azul.narod.ru).

Несмотря на крохотный размер дистрибутива (1,38 Мб), она сочетает в себе потрясающую функциональность, понятный интерфейс и наибольшую скорость поиска и переключения каналов из всех программ подобного рода. FlyDS (www.asvzzz.com) имеет более привлекательный интерфейс и выполнена по принципу ничего лишнего. Попробуйте и решайте, что вам нужно.

Что означает количество бит в характеристиках видеокарты? Нужно ли учитывать этот параметр при выборе видеокарты?



Битность или ширина шины памяти видеокарты означает разрядность шины, которая отвечает за обмен данными между графическим ядром видеокарты и видеопамью. Именно этот показатель отвечает за то, какой объем информации может быть передан за один такт. Низкая битность шины способна свести на нет высокие частоты ядра и памяти видеокарты.

В настоящее время, битность видеокарт колеблется от 64 бит в нижнем ценовом сегменте до 512 бит в топ-продуктах. Чем больше показатель, тем лучше. Поэтому при выборе видеокарты, кроме частот ядра и памяти, обращайте внимание на объем видеопамати и ширину шины памяти.



Сергей Кук

E-MAIL: RVBRIKI: SOFTMANIA@IGROMANIA.RU

ЕСЛИ С «ВИСТОЙ» ВЫШЕЛ В ПУТЬ ПРОГРАММЫ ДЛЯ WINDOWS VISTA

Не так давно очередная операционная система от Microsoft явилась миру и громкопало потребовала внимания к своей персоне. Как водится, реакция общественности на новое пережитие Windows оказалась бурной и неоднозначной. И главная причина отрицательных отзывов — несовместимость «Висты» с большим количеством старых программ.

Еще до того, как Windows сказала свое «агу», разработчики программного обеспечения сразу принялись затанцовывать свои творения под новую операционку. Перечень программ, которые с ней работают, растет бурными темпами. Поэтому мы и будем на них останавливаться, ибо в ближайшей исторической перспективе большая часть софта обязательно подружится с Vista. Конечно, кроме адептов других ОС и самых отъявленных старообрядцев. Но последние сделают хуже только самим себе.

Зато есть резон подробней рассказать об утилитах, которые создавались сугубо для Windows Vista. Они условно делятся на три категории. В первую входят твикеры. Во вторую — программы для изменения внешнего вида ОС. Наконец, к третьей отнесем все прочие приложения, которым трудно дать единый классификатор, в основном это разного рода системные утилиты.

ПОДГОНКА ПОД СЕБЯ

Оптимизаторов операционных систем целое море. Изрядное количество твикеров уже существует и для Windows Vista. Придемся по самым популярным их них. Скажем сразу, что отличий между ними (в функциональном плане) немного, поэтому заострим внимание только на их особенностях. А там уж сами выберите, какая утилита вам больше приглянется.



Прежде всего стоит рассказать о **Vista Manager**. Это одновременно и твикер, и этакое информбюро. Программа выдает на-гора исчерпывающую информацию о системе: от данных по железу и драйверам до того, какие обои установлены на рабочем столе. Другой ее компонент — дотошный менеджер процессов. Он показывает весь перечень запущенных программ, их количество, названия, данные по загрузке компьютера, в том чис-

ле и в графическом виде. Не обошли разработчики стороной и вопросы безопасности. С помощью Vista Manager можно запоролить систему целиком либо какую-нибудь программу или файл (чтобы кто понало не трогал что ни попадя). Ну и напоследок можно просто оптимизировать работу компьютера и почистить его от хлама. Незарегистрированная версия Vista Manager работает 15 дней.



Vista Smoker Pro, несмотря на название, вовсе не курит в стороне. Функций у нее примерно столько же, сколько и у **Vista Manager**. Вообще, эти две программы похожи, как сестры-близняшки. Даже цена у них абсолютно одинаковая. Единственное серьезное отличие — функция автоматической настройки, которая сразу бросается в глаза после старта программы. Она будет весьма актуальна для тех, кто не рискует совать свой нос в дебри системы.



Возможности **DTweak** включают в себя в основном оптимизацию жесткого диска и реестра. DTweak может дефрагментировать жесткий диск, вымести с него мусор, почистить реестр, оптимизировать загрузку и выключение компьютера. В DTweak также собраны закладки на встроенные программы «Висты» (диагностика DirectX, редактор реестра и так далее). Общее их число переваливает за три десятка. Держим пари, о многих из них вы и не догадывались. А тут все собрано в одном месте, что очень удобно и экономит уйму времени. За все удобства, правда, придется заплатить почти \$30.

Своеобразным твикером является **vLite**. Мы уже выкладывали эту программу в прошлом номере журнала, в разделе «Софт-набор». Но

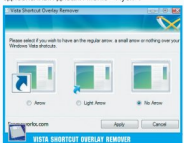


не лишним будет повториться, так сказать, для полноты картины. Тем более что программа действительно хорошая. Она позволяет вырезать из Windows Vista ненужные лично вам компоненты еще до установки самой ОС. Плюс можно включить в дистрибутив необходимые драйверы и настроить «Висту» по своему вкусу.

Пользоваться **vLite** очень просто: нужно скопировать дистрибутив «Висты» на жесткий диск, указать программе путь к нему и пробраться по настройкам. Результатом будет создание образа диска со всеми сделанными изменениями. Прожгем его на болванку и получим уже фактически настроенную операционную систему, которую остается только установить на компьютер.

ЕЩЕ КРАШЕ

С чем соглашаются практически все, так это с тем, что дизайну у Windows Vista шипарный. Но это не значит, что нравятся он абсолютно всем. Особые нарекания вызывают две вещи: огромные стрелки на ярлыках и неоднозначный дизайн меню «Пуск».



С первой проблемой легко справиться **Vista Shortcut Overlay Remover**. Программа предельно проста (разумеется, за исключением названий). Единственная ее функция поможет спастись от надоедливых стрелок на ярлыках в Windows Vista либо уменьшить их размер, дабы особо впечатлительные пользователи не трогали понапрасну свои нервные клетки. Благоутверен для расстроенной психики и тот факт, что распространяется утилита даром.

Для приведения в порядок меню «Пуск» пригодится программа **Vista Start Menu**. Она запускается при загрузке операционной системы и трансформирует меню «Пуск» в более удобный вариант, наминающийся о Windows XP. И более функциональный. Появляются дополнительные элементы — например, кнопки управления питанием компьютера или панель поиска в интернете. Все возможности нового «Пуска» оптимизированы под управление клавиатурой. Программа распространяется бесплатно, хотя есть и платная Pro-версия.



ВСЯКИЕ РАЗНЫЕ

Теперь поговорим о более скучных вещах — о бесплатных системных утилитах. Начнем с загрузки ОС.



VistaBootPRO — это фактически оболочка для системной утилиты **bcdedit.exe**. Зачем она нужна? Затем, что у **bcdedit.exe** нет интерфейса, вся работа происходит в командной строке. **VistaBootPRO** эту проблему устраняет. Предназначена она прежде всего для продвинутых пользователей, желающих настроить параметры загрузки системы. Для «чайников» есть несколько косметических настроек загрузочного меню.

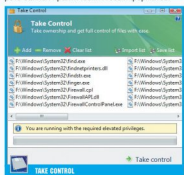


EasyBCD предназначена для установки нескольких ОС на один компьютер. Причем поддерживаются не только разные версии Windows, но и другие популярные системы. Здесь уже не нужны какие-то специфические знания, с настройкой справится любой более-менее опытный пользователь, понимающий английский язык (увы, программа знает только его). Суть **EasyBCD** проста: с ее помощью при загрузке компьютера можно будет выбрать, какую ОС запускать.

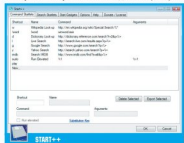
От загрузки перейдем к более обширным вещам. **Vista Codec Package** — это не что иное, как внушительный и бесплатный сборник аудио- и видео кодеков и фильтров. Аналог из



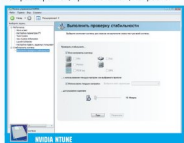
мира WinXP — **K-Lite Mega Codec Pack**. Нужно все это богатство, чтобы слушать и смотреть записи практически любых форматов.



Запустив **Take Control**, пользователь получает все привилегии для изменения системных файлов в Windows Vista. Причем работает утилита даже из-под ограниченной учетной записи. Правда, для этого нужно запустить ее от имени администратора. Делается это так: кликаете на нем правой кнопкой мыши и выбираете пункт «Запуск от имени администратора».



Утилита **Start++** дополняет стандартные поисковые возможности Windows Vista. Выглядит она непрезентабельно, а смысл работы с ней тоже будет понятен не всем. Если коротко, **Start++** позволяет ассоциировать слова или фразы с командами и поисковыми запросами. В программе уже есть достаточное количество предустановленных запросов, а также помощник по настройке и возможность вводить свои собственные конструкции. Все еще непонятно? Тогда так: наберите в поисковом окошке «Висты» запрос «play Radiohead» (для примера), и в результате утилита найдет все аудиозаписи данной группы на вашем компьютере (если слово Radiohead есть в тегах, названии файла или папки), сделает из них плейлист и запустит его в Windows Media Player (в будущем обещают поддержку любых проигрывателей). Удобно? А то! Но в настройках разобраться, прямо скажем, непросто.



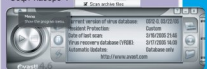
ПАРА СЛОВ О БЕЗОПАСНОСТИ



Хоть Vista и считается самой безопасной домашней операционной на данный момент, хороший антивирус и файрвол ей не повредят. Проблема тут в том, что оба типа программ нуждаются в переделке под Windows Vista, потому что Microsoft перелопастила систему безопасности сверху донизу.

С антивирусами проблем никаких нет, почти все они сейчас поддерживают «Висту». Как платные решения, так и бесплатные. Из халважного можно взять «**Антивирус Касперского**» с нашего DVD (раздел «Игроманский стандарт») либо поставить что-нибудь изначально дармовое. Наиболее интересным из этой категории нам видится **avast! 4 Home Edition**. Антивирус качественный, быстрый и регулярно обновляемый. Правда, для его работы все равно нужна регистрация (бесплатная). Пройти ее можно на сайте программы. Без регистрации антивирус работает 60 дней.

С файрволами, к сожалению, все не так радужно. Пока что нет ни одного бесплатного файрвола, поддерживающего «Висту». Отметим, что сейчас ведется открытый бета-тест новой версии **ZoneAlarm** (весьма популярный файрвол под XP), так что можно в ближайшем времени ждать ее. Как только программа увидит ждуть ее. Как только программа увидит ждуть ее. (Нынешняя бета-версия очень уж глючная), мы ее выложим «Софт-наборе».



Если не совсем понятно, оставьте **Start++** и не морочьте себе голову. Лучше обратите внимание на **NVIDIA nTune**. Собственно говоря, данная программа появилась задолго до выхода Windows Vista и лишь недавно стала поддерживаться этой ОС. Но **NVIDIA** — «наше все» для половины геймеров. Поэтому не упомянуть о ней будет преступлением. **NVIDIA nTune** — это целый ворох архиполезных утилит для контроля за видеосистемой и ее разгона. Пакет русскоязычный, так что проблем в освоении быть не должно. Есть в нем автоматические варианты разгона, что облегчает его использование, а также возможность проверки сделанных изменений на стабильность. Главное в этом деле не перусердствовать и помнить, что разгон без меры не приносит ничего, кроме огорчения.

К сожалению, подобной комплексной утилиты для видеокарт от ATI под Windows Vista пока не существует.

Windows Vista — штука занимательная. Прошло уже полгода с момента ее появления, и с каждым днем выходит все больше программ, заточенных под нее. С этих пор в наших обзорах (как в «Софт-практике», так и в «Софт-наборе») мы будем рассказывать не только о подобных программах для WinXP, но и для Windows Vista. Как говорится, stay tuned. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

GIZMO PROJECT 3.1

Разработчик: SIPPhone
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.gizmoproject.com

С некоторых пор у интернет-телефона Skype появился достойный конкурент в виде **Gizmo Project**. После установки Gizmo можно совершенно бесплатно разговаривать хоть с Гибралтаром, лишь бы там был интернет. Если же интернета нет, но есть обычный телефон, то можно позвонить и на него за весьма и весьма небольшие деньги (минута разговора с любым российским абонентом стоит меньше двух копеек). Для всего этого хватит и dial-up-соединения. Из дополнительных функций отметим настройку качества звука в зависимости от топологии канала и возможность записи разговора (чего, кстати говоря, нет в стандартной комплектации Skype). Еще Gizmo умеет показывать на карте местоположение собеседника. В общем, если вам чем-то не нравится Skype, но прельщает сама идея бесплатно звонить в любую страну мира, попробуйте Gizmo.

СВЕЖАТИНА!

ANTI-KEYLOGGER 7.4

Разработчик: ООО «Центр информационной безопасности»
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно (работает 4 часа после перезагрузки компьютера, число перезагрузок ограничено датой)
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.bezreka.biz.ua

Шпионские программы-кейлогеры так и норовят перехватить нажатия кнопок клавиатуры и отправить злоумышленнику ваши логины, пароли и прочие секретные данные. Борьбу с этим беспределом можно при помощи **Anti-keylogger**. После запуска она входит в системный лоток и отслеживает модули различных программ, отвечающих за работу с клавиатурой. Все «нехорошие» программы сразу же отрубаются. Бывает, правда, что блокируются вполне безобидные утилиты (например, **Punto Switcher**). На этот случай предусмотрен список исключений.

Рейтинг: **★★★★★**

AVG ANTI-SPYWARE 7.5

Разработчик: Grisoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (ограничение функциональности)
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.grisoft.com



Как известно, профилактика болезни лучше, чем ее лечение. Это в полной мере относится и к компьютерным болячкам. Фаерволы и антивирусы хороши против троянов, а вот против шпионов обычно ничего сделать не могут. Зато может **AVG Anti-Spyware**. Утилита сканирует память, реестр и указанные папки на диске как в ручном, так и в автоматическом режиме (есть отличный планировщик) и выметает из системы все, что следит за вашими действиями. От других бесплатных антишпионов программу отличает резидентный сканер, который не дает всякой разе проникнуть на компьютер, а также небольшой модуль настройки системы, позволяющий, например, отключить отправку отчетов об ошибках или запретить автостарт CD. В профилактических целях, разумеется.

Рейтинг: **★★★★★**

CLONEDVD 2.9

Разработчик: Elaborate Bytes AG
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 30 евро
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.elby.ch/en/products/clone_dvd/index.html

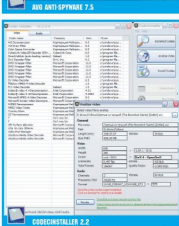
CloneDVD — самая простая программа для копирования DVD с фильмами. Правда, утилита честно предупреждает, что защищенные DVD она копирует не может. Все честно по честному: пиратству бой. Изюминка программы кроется в ее интерфейсе: симпатичном и, как говорится, интуитивно понятном. Для копирования можно выбрать как весь DVD целиком, так и отдельные его фрагменты (какой-то эпизод сериала или, например, только основной фильм без меню и субтитров).

Абсолютно все то же самое (и даже больше) есть в бесплатных программах, например, в **DVD Shrink**. За что же просят почти 40 евро создатели **CloneDVD**? Исключительно за простоту. Ведь чтобы разобраться с той же **DVD Shrink**, нужно время. А тут все делается парой кликов мышью.

Рейтинг: **★★★★★**

CODECINSTALLER 2.2

Разработчик: Jockersoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.jockersoft.com/codecinstaller_index.php



Кино не играется, музыка не слушается? Значит, в системе не хватает какого-то кодека. Причем зачастую сложно понять, какого именно. Первый выход — поставить все, что только можно (**K-Lite Mega Codec Pack** из «Игроманского стандарта» вам в помощь) и не парить себе мозг. Другое решение — установить **CodecInstaller**. На счет раз программа просканирует проблемный файл, на счет два определит, чего же этому файлу не хватает для счастья, а на счет три (после нажатия кнопки **Install Codescs**) скачает и установит нужный кодек (не забудьте только подключиться к интернету). Все, смотрите и слушайте на здоровье.

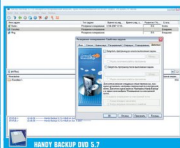
Рейтинг: **★★★★★**

CRYSTAL PLAYER FREE 1.98

Разработчик: Crystal Reality LLC
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.crystalplayer.com/cr

Популярный видеоплеер **Light Alloy** (ищите в «Игроманском стандарте» на DVD) хорош всем. И работает быстро, и настроек полно корзиночка, и внешний вид приятный. Но нам ничего не мешает попробовать что-нибудь новое.





HANDY BACKUP DVD 5.7

вое. В качестве альтернативы как милому сердцу Light Alloy, так и громоздкому Windows Media Player, рассмотрим программу Crystal Player. Этот видеоплеер на зависть требовательным к ресурсам (процессор на 233 МГц с 32 МБ оперативки вполне подойдет), в нем есть настройки на любой вкус. Настроек аудио и видео просто огромное количество — придирчивые любители кино наверняка останутся довольны. Если же вы боитесь ногу сломать в этих дебрях, то лучше и не лезть — и так все будет прекрасно работать. В бесплатной версии, правда, все время не к месту вылезают предложения о приобретении программы.

Рейтинг: 8

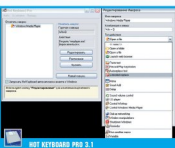
HANDY BACKUP DVD 5.7

Разработчик: Novosoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$29.95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.handybackup.net

Первое правило работы с информацией — делать копии. Много копий. Особенно если дело касается важных документов, писем, «Избранного» браузера, папки «Мои документы» и т.д. Мало ли что может случиться. Windows в очередной раз покажет синий экран смерти, троян какой-либо вирус проворется в систему, жесткий диск накроется медным тазом... И если не озаботиться своевременным бэкапом, то можно остаться ни с чем. Поэтому не поленитесь прикупить пару DVD и воспользуйтесь Handy Backup DVD, которая как раз и предназначена для резервного копирования файлов. Приятный интерфейс, настройка с помощью «мастера», запись данных на различные носители (даже Blue-Ray поддерживается!) и работа по расписанию — в общем, полный набор функций. Handy Backup может даже записать архивы на FTP-сервер. А скрытым и подзорительным личностям пригодится возможность программы шифровать данные. Стоит утилита, конечно, дорого. Но информация дороже.

Рейтинг: 8



HOT KEYBOARD PRO 3.1

HOT KEYBOARD PRO 3.1

Разработчик: Iprosoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29.95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: <http://www.hot-keyboard.com>

В Windows предусмотрены горючие клавиши для разных действий. Например, для запуска «Проводника» (Win+E) или для закрытия любой программы (Alt+F4). Каждая программа, понятное дело, тоже может похвастаться набором хоткеев. Но в самой ОС их маловато. Hot Keyboard Pro позволяет назначить горячие клавиши практически на любое действие. Начиная от запуска ярлыков с рабочего стола и заканчивая управлением медиаплеерами. Минус у этой утилиты только один — она платная.

Рейтинг: 8

K-MELEON 1.1

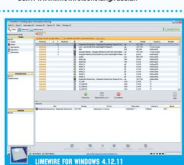
Разработчик: Кристоф Тибо
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://k-meleon.ru>

Несмотря на то что новый Internet Explorer 7.0, Opera и Firefox отнюдь не собираются сдавать позиции на рынке браузеров, многие пользователи отдадут предпочтение совсем другим программам. Клоны IE пока оставим в покое, а взглянем лучше на браузер под названием K-Meleon, построенный на движке Gecko. Не сколько неказистая с виду (иконки страшненькие, цвета блеклые, стиль недоработан), эта программа на редкость функциональна. Работа с вкладками, множество настроек интерфейса, добротный модуль экспорта «Избранного» из Opera и IE, поддержка макросов и жестов мыши — вот неполный набор скрытых прелестей K-Meleon. Скорость загрузки страниц (исключительно субъективно) находится на уровне IE 6.0, а вот за работу с кэшем разработчики можно смело поставить пять с плюсом.

Рейтинг: 8

LIMEWIRE FOR WINDOWS 4.12.11

Разработчик: Lime Wire LLC
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.limewire.com/lang/ru/usa



LIMEWIRE FOR WINDOWS 4.12.11



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа по всей подборке, она всегда бесплатная), «Самая интересная» (программа в основном бесплатная, полезная) и «Игровой стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware 2007, Advanced WindowsCare, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), CCleaner, DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 6, ICD (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker Russian Edition и драйверы StarForce FrontLine.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softman@igromania.ru.

Если заснуть под ливнем ложной скромности, можно сказать, что LimeWire for Windows — просто лучшая программа для поиска и загрузки файлов из пиринговой сети Gnutella.

Ну а теперь скромно. Помимо собственно поиска файлов (программ, видео, аудио) есть возможность соединения по указанному IP-адресу с тем или иным пользователем (вместо того чтобы искать нужные файлы непонятно у кого, можно просто скачать их у друга), настройка оптимальной скорости скачивания и многое другое. Программа написана на языке Java, поэтому держите наготове инсталлятор Java2 Runtime Environment (лежит вместе с дистрибутивом программы на нашем DVD). Впрочем, LimeWire при установке сама может скачать и установить все недостающие для работы компоненты. Добавьте сюда удобный интерфейс, кучу настроек и бесплатность — и получите лучшую программу... Стоп, опять получилось нескромно. Но и ладно, программа-то действительно отличная.

Рейтинг: 9

LJWATCHER 2.3.1

Разработчик: Евгений Ильин
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://lwatcher.net>

Для многих ведение личного дневника в Живом Журнале (www.livejournal.com) —



K-MELEON 1.1



LJWATCHER 2.3.1



MAPBUILDER FOR GOOGLE MAPS 1.6.1

это не просто всплескивание эмоций в постах и создание креативов. Большую часть времени пользователи ЖЖ не пишут, а читают ленту друзей и общаются в комментариях к записям. И если счет этих комментариев идет на сотни, то ориентироваться в них становится довольно сложно. Можно, конечно, настроить отправку уведомлений о комментариях на e-mail. Но есть способ лучше: бесплатная и удобная в работе программа **LJWatcher**. С ее помощью можно легко и просто отслеживать новые комментарии к выбранному посту. Добавляем его адреса в программу и она автоматически (или вручную — как угодно) будет обновлять информацию, выделять новые комментарии и вкладки, разворачивать ветки комментариев и все прочие способности вашему ненавистному обществу с многочисленными френдами.

Рейтинг: -----19

MAPBUILDER FOR GOOGLE MAPS 1.6.1

Разработчик: Автор
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mapbuilder.by.ru>

Хотелось ли вам, изучая спутниковые карты на **Google Maps**, скопировать их себе на жесткий диск? Причем с максимальной детализацией, да не только те области, которые видны в окошке браузера, но гораздо больше? Если да, то небольшая программа **MapBuilder for Google Maps** — для вас. Эта утилита позволит угнать из базы данных Google фрагменты снимков земной поверхности по заданным координатам. Программа проста в работе, полностью русифицирована и, как и малоизвестно, имеет при себе подробный файл помощи, в котором разработчик детально описывает как возможности утилиты, так и три различных способа сохранения карт. Так что разобратесь, что к чему, будет просто. Главное, приготовьтесь к тому, что объемы скачиваемых снимков (особенно если вы задали значительную площадь) будут отнюдь не копеечными.

Рейтинг: -----7

MINILYRICS 5.3.2820

Разработчик: Clintsoft LLC
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (досрочное приобретение купить программу)
Цена: \$19.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский или почтовый перевод, PayPal
Сайт: www.clintsoft.com



MINILYRICS 5.3.2820



MMSOFT RAM MANAGER 5.1

Это, по сути, не отдельная программа, а плагин ко всем известным музыкальным проигрывателям. Плагин показывает текст играющей песни, причем стихи не просто отображаются на экране, а постепенно прокручиваются по ходу композиции. Строка, которая поется в данный момент, подсвечивается. Получается этакое полукрасочке. Разумеется, программа не сама определяет, когда выделять ту или иную строку — время прописывается в файле с текстом песни. Сделать такой файл можно в специальном редакторе (он идет вместе с программой) и загрузить его на сервер Minilyrics, дабы другие люди могли им пользоваться. Оттуда же можно скачать уже готовые тексты к огромному количеству песен. Искать там Крестину Орбакайте или какого-нибудь Данко, конечно, не стоит, а вот зарубежное находится без труда.

Рейтинг: -----18

MMSOFT RAM MANAGER 5.1

Разработчик: MMSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mmsoft.net.ru>

Оказывается, можно проводить дефрагментацию не только жесткого диска, но и оперативной памяти. Новые программы и игры жрут столько оперативки и так плохо оптимизированы (точнее, авторы об этом зачастую и не задумываются — лишь бы работало), что ничего удивительного в этом нет. Утилита **RAM Manager** за считанные секунды оптимизирует ОЗУ, чем значительно ускоряет работу начавшего было тормозить компьютера. Возьмем, к примеру, игру **Gothic 3**. После пары часов игры этот монстр даже на 2 Гб памяти начинает ощутимо тормозить и активно использовать файл подкачки. Лечится все это исключительно перезагрузкой системы. А вот при наличии **RAM Manager** — нажатием одной кнопки. А самые ленивые могут еще и автоматическую (раз в полчаса, например) дефрагментацию настроить и тем самым хотя бы частично спасти себя от проблем с быстродействием компьютера.

Рейтинг: -----19



PERSONAL VIDEO DATABASE 0.8.6



PHOTO DVD CREATOR 5.59

PERSONAL VIDEO DATABASE 0.8.6

Разработчик: Neostudio
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.videodb.info

Personal Video Database — удобная и функциональная программа для создания каталога фильмов. С ее помощью можно составить базу данных по кинокартинам, которые есть в вашем винчестере и/или CD/DVD. Основное достоинство **Personal Video Database** — возможность скачивания информации о фильмах с сайтов. Открываете мастер добавления фильмов, вписываете оригинальное название, выбираете сайт, с которого хотите получить информацию, — и все, вручную заполнять ничего не надо. Программа сама скачает все данные по режиссеру, продюсеру, жанру, актерам и т. д., а также попытается найти постер и обложку диска. В остальном же **Personal Video Database** — просто добротный каталогизатор с множеством настроек, экспортом и импортом данных, различными фильтрами отображения информации и прочими полезными функциями.

Рейтинг: -----18

PHOTO DVD CREATOR 5.59

Разработчик: Zsoft Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (7 дней)
Цена: \$49.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.photodvdcreator.com

У меня на винчестере за последние годы набралось около 6 Гб фотографий. И это только отборные снимки. Немудрено, что я задумался о переносе всего этого добра на DVD. Можно, конечно, записать архив на диск как есть, а можно сделать это таким образом, чтобы дальнейший просмотр фотографий стал проще и удобнее. Для этого подойдет **Photo DVD Creator**. Эта жутко дорогая (50 баксов!), но вместе с тем добротная программа — один из самых удобных инструментов создания DVD-фотоальбомов. Альбомы украшаются симпатичным меню и 180 эффектами (для слайд-шоу). Когда все готово, проект можно прожечь на диск не отходя от кассы. Если за такие возможности вам платить не хочется, ничего не мешает за 7 дней испытательного срока нарезать нужное количество болванок.

Рейтинг: -----19

REAPER 1.863

Разработчик: Cockos Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$36.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.reaper.fm

Аудиоредактор **REAPER** предназначен для создания, редактирования и записи



многоканальных аудиотреков. Что это такое? Это когда каждый инструмент и вокал записываются по отдельности и затем сводятся в один файл. Таким образом, композитор получает контроль над каждым элементом песни. Вот этот самый контроль и реализован в REAPER. Есть у программы и существенный минус: сложный интерфейс, причем без всякого намека на русский язык.

Рейтинг: ----- 7

TWISTEDBRUSH 13.2

Разработчик: Pixaara
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$39.95 (6 месяцев)
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.pixaara.com

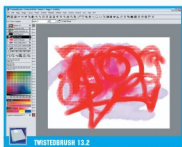
По скриншоту этой программы видно, что я провел два года в художественной школе совершенно зря. Постмодернизм, импрессионизм и прочие -измы мне чужды как, впрочем, и все остальное изобразительное искусство. Но людей, умеющих при помощи кистей и красок отобразить на холсте свое видение нашего бренного мира, графический редактор TwistedBrush, скорее всего, очень даже заинтересует. Эта программа не обладает возможностями Photoshop и не предоставляет в распоряжение дизайнера так уж много эффектов. Вместо этого в ней имеется всего один инструмент: кисти. Но их количество (более 360), разнообразие форм и широкие возможности по настройке размера, фактуры и цветовой гаммы позволят людям творческим и не лишенным художественного вкуса создавать настоящие произведения искусства. Еще бы интерфейс некоем посплощатинный — цены бы ей не было.

Рейтинг: ----- 7

VIT REGISTRY FIX 2.0

Разработчик: Виталий Михалко
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vitsoft.land.ru

Рестр Windows — дело гораздо более тонкое, чем Восток. Поэтому лезть туда не-



умелыми руками не рекомендуется. Но лечить эту информационную мусорку временами необходимо. Чистить от уже ненужных записей, править при надобности и т. д. Делать это вручную — себя не уважать. Хорошо хоть, что есть на софтверном горизонте несколько утилит, способных подсобить пользователю в нелегкой борьбе за безглючный реестр. Одна из таких программ — Vit Registry Fix. Эта утилита аккуратно и безболезненно удаляет из реестра ошибочные записи, позволяет делать резервные копии реестра (на всякий случай) и обладает очень наглядным интерфейсом. Из дополнительных функций выделим только одну — поиск на дисках битых (с неверной ссылкой на файл или каталог) ярлычков.

Рейтинг: ----- 8

VUESCAN 8.4

Разработчик: Hamrick Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$69.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.hamrick.com/vuescan.html

Сканер глючит, камера не копирует фотографии на диск — такое случается сплошь и рядом. VueScan пытается избавить нас от этой головной боли. Она поддерживает более 700 моделей сканеров и около 200 моделей цифровых фотоаппаратов, так что заставить работать можно даже самый древний агрегат, драйвера и софт к которому потеряны безвозвратно. Но на этом VueScan не останавливается. Она предлагает огромное количество возможностей сканирования изображений (начиная от банального выбора цвета и заканчивая, например, функцией восстановления цвета старых фотографий) и даже некоторые возможности редактирования. К последним относятся повороты, зеркальное отображение. Причем редактировать картинки можно прямо в процессе сканирования. Еще одно полезное свойство VueScan — функция многопроходного сканирования, работающая независимо от того, поддерживает это сканер или нет.

Рейтинг: ----- 8



ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:

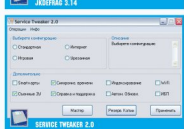
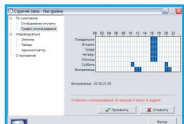
«Строгий папа 2.5» позволяет установить максимальное время нахождения за компьютером для каждого отдельного пользователя. По истечении заданного времени «Строгий папа» просто-напросто завершает сеанс пользователя и больше его в систему не пускает. Предназначена утилита для **двоюродных** старших братьев и сестер, терроризирующих своих младших половинок.

Central Brain Identifier 8.3 показывает детальную информацию о процессорах AMD: частоту ядра, дату производства и прочее. Кроме того, программа проводит мониторинг температур процессора и материнской платы и позволяет в некотором роде оптимизировать работу CPU (на зачаточном уровне).

JkDefrag 3.14 — простенькая и совершенно бесплатная программа для дефрагментации жесткого диска. Работает без инсталляции.

NextSensor 2.6 мониторит температуру и напряжение центрального процессора и жесткого диска, а также скорость вращения вентиляторов. В случае превышения допустимых параметров зловонно пищит, чем привлекает внимание пользователя к проблеме.

Service Tweaker 2.0 — программа для настройки (включения и отключения) сервисов Windows XP. Варианты работы: выбор предустановленной конфигурации (игровая, интернет, урезанная, обычная) и тонкая настройка вручную. Предусмотрено переключение между профилями конфигураций без перезагрузки системы.



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствую всех начинающих девелоперов и мододелов, заглянувших на наш игрострой-огонек. В сегодняшнем выпуске вас поджидает подробный обзор свежеспеченного 3D-моделлера Zbrush версии 3.0. Интереснейшее вскрытие «Сталкера», в котором мы будем создавать эффективные транквилизаторы, необычные алкогольные напитки и стимуляторы. Ну а если работать с кодом вы вдруг по каким-то причинам не любите, то в «Мастерской» сможете узнать, как создавать для «Сталкера» мультплеерные карты. На диске же вас ждет множество статей и несколько видеороликов. О них подробнее.

Урок ориентирован на начинающих художников. В следующих же выпусках «Мани» мы рассмотрим ряд приемов и техник профессионального рисования в «Фотошопе».

Статья «Шлифовка уровней Company of Heroes»

Цикл материалов, посвященных редактору Company of Heroes, подходит к своему логическому завершению. Мы рассмотрели принципы создания уровней, изучили тонкости создания карт, научились работать со

сплайнами и штампами, деформировать ландшафт и растительность, а также подключать к новым уровням различные музыкальные композиции.

Мы даже планировали завершить цикл статей из прошлого номера. Но на почтовый ящик «Игрострой» пришло множество вопросов по редактору. Большинство из них касались созданию видео и скриптовых вставок на движке Company of Heroes. И хотя анимационные переходы между миссиями не обязательны, но очень оживляют кампанию, позволяют увязать отдельные карты в сюжет. Поэтому мы и ре-

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-моделирами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывая сохранять копиями.



Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес: stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.



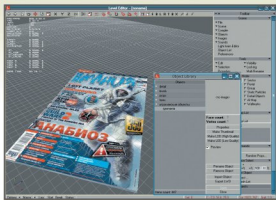
Статья «Арт-мастерство»

В предыдущих статьях, посвященных работе в Adobe Photoshop, мы изучили ряд инструментов графического редактора (Clone Stamp, Healing Brush, Patch, Pattern Stamp и ряд других), а также рассмотрели основные принципы изготовления с нуля текстур кирпичной кладки, мрамора, дерева и водной поверхности (именно они чаще всего используются в компьютерных играх).

Сегодня мы движемся дальше и раскроем секреты создания различных эффектов в Adobe Photoshop: нестандартных шрифтов; спецэффектов молнии, свечения, пульсации энергии; ряд псевдо 3D-изображений (трехмерный текст, 3D-логотипы, эффект открытого журнала или книги).



Изменить внешний облик FlatOut 2 стало возможным лишь после выхода редактора трасс FlatOut Track Editor.



Добавить новые объекты в «Стайлер» не так уж просто.

шили написать финальную статью, посвященную разработке роликов на движке Company of Heroes. Также в материале детально разобраны принципы создания ландшафта местности на основе черно-белой карты высот и о настройке освещения (вопросов об этих элементах тоже было довольно много).

Обратите внимание, данный видеоролик рассчитан на игровоевцев, уже знакомых с основами создания карт для Company of Heroes. Так что, если вдруг вы недостаточно хорошо разбираетесь в редакторе, просто изучите материалы, которые мы публиковали в предыдущих выпусках «Игровой».

Статья «Создание трасс для FlatOut 2»

Сколько-нибудь приличных редакторов для гоночной аркады FlatOut 2 до недавнего момента просто не было. Но чуть больше месяца назад один такой редактор наконец появился в интернете. Поскольку интерес к игре не иссякает как минимум до выхода следующей части, мы написали большую статью о том, как создавать гоночные треки и импортировать их в игру. Обратите внимание, редактор для FlatOut 2 — это не самостоятельная утилита, а плагин для 3D-модельера Blender.

Статья «3D-реактор»

В статьях и видеороликах, которые публиковались в «Игровой» на протяжении 2006-2007 годов, мы изучили все базовые принципы работы в 3DS Max. И теперь переходим к деталям и тонкостям, они позволяют вам разрабатывать уникальные элементы для самых различных компьютерных игр и модификаций к ним.

В ближайших выпусках «Игровой» мы научимся анимировать персонажей и работать с физическим модулем Reactor для просчета динамики в сценах. В этот раз мы

разберемся, как при помощи Reactor имитировать сложные физические явления.

Урок «Создание уровней для S.T.A.L.K.E.R. Часть 2»

На DVD прошлого номера мы опубликовали видеоролик по созданию новых карт для «Стайлера» на основе стандартных моделей: разобрали интерфейс редактора, научились производить различные манипуляции с объектами, подготовили уровень для тестирования в игре.

Сегодня речь пойдет о создании новых объектов для S.T.A.L.K.E.R. при помощи 3DS Max (восьмой версии). Мы подключим к «Максу» плагин для экспорта моделей, настроим их, после чего создадим несложный уровень и экспортируем его в формат, понятный движку X-Ray. В заключительной части tutorials кратко расскажем, как подгрузить созданные в «Максе» объекты в редактор уровней, поместить их на карту и подготовить проект к компиляции.

Урок «Веселые луштики»

Одна из самых серьезных проблем для начинающих —

щего модельера, осваивающего 3DS Max, заключается в создании достоверной имитации волос или шерсти. Без этого невозможно сделать ни человекоподобного персонажа, ни какого-нибудь шерстистого монстра. К сожалению, в большинстве руководств по «Максу» именно этот элемент рассмотрен крайне поверхностно.

Потому сегодня мы во всех подробностях разберем принципы работы специального модуля Hair and Fur, при помощи него можно быстро создать отличную имитацию шерсти или волос. Ну а поскольку делать просто волосы как-то неинтересно, мы решим смоделировать сразу целого игрового персонажа, как раз только из шерсти и состоящего. Эдакого толстенького мохнатого колобка.

Урок состоит из нескольких частей, каждую из которых можно изучать отдельно. В начале показано, как сделать каркас модели, и рассмотрены основные элементы модуля Hair and Fur. Затем даны базовые принципы работы с модификатором (редактируем стиль прически, настраиваем ряд параметров волос). Завершающая часть — сборка героя из составных частей и рендер-сцены.

Советуем обратить внимание на урок не только новичкам, но и пользователям, которые уже неплохо разбираются в 3DS Max. Дело в том, что модуль Hair and Fur появился только в восьмой версии этого графического пакета. Если вы до этого работали в других версиях «Макса», то можете просто не знать о столь удобном и эффективном инструменте для имитации волосного покрова. ■

Конкурс «Трехмерный герой»

В западном номере «Игровой», в рубрике «Игровой», стартовал конкурс «Трехмерный герой» на лучшую модель героя компьютерной игры. По условиям конкурса модели можно было присылать до 1 августа.

По вашим многочисленным просьбам мы продлеваем прием работ до 12 августа, чтобы все успели сделать качественные персонажей.

Подробно об условиях и призах вы можете прочитать на нашем DVD, в разделе «Игровой».





ZBrush 3

ТРЕХМЕРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Последние года полтора в среде разработчиков 3D-модделеров намечается очень грустная для нас, пользователей, тенденция. Девелоперы все меньше внимания уделяют каждой новой итерации своих программ. За примерами далеко ходить не надо. Взять хотя бы Autodesk с ее 3DS Max. Со времен шестой версии и вплоть до выхода 3DS Max 9 никаких кардинальных изменений в графический пакет внесено не было, качество каждого последующего «Макса» все хуже и хуже. С большинством других 3D-редакторов картина похожая.

Разработчики, похоже, поняли, что для того, чтобы «срубить бабла», совсем не обязательно сильно напрягаться и тратить время на серьезные изменения. Достаточно потратить на рекламу.

Больше всего надежд 3D-художники и моделлеры по всему миру возлагали на ZBrush 3. Компания Pixologic в своей рекламной кампании нагирала не на некие-то абстрактные улучшения, а на вполне конкретные элементы, добавленные в новую версию редактора. Рекламные ролики демонстрировали такие вещи, о которых игровостроители и 3D-художники могли только мечтать.

И вот ZBrush 3 вышел. Давайте вместе разберемся, произошла ли обещанная 3D-революция или нас в очередной раз обвели вокруг пальца.

Встречаем по одежке

С самого начала Pixologic намекала, что в ZBrush 3 будет сильно переработан интерфейс. Этому очень радовались начинающие моделлеры (у предыдущих версий интерфейс действительно был не самый удачный) и огорчались асы 3D-пера, уже привыкшие к дизайну второго «Браша».

В итоге довольны остались и те, и другие. Разработчики ZBrush 3 не стали полностью перекрашивать дизайн программы, а лишь добавили на главное окно несколько новых панелей и компонентов.

Сразу же после запуска редактора вы увидите, что основная рабочая область по-прежнему отведена под окно 3D-вида (перспективный), а справа, слева и над ним расположились различные поля и инструментальные панели, на которые вынесены кнопки для импорта/экспорта файлов, сохранения, активации различных модификаторов и множество других. При необходимости вы можете расширить область, отведенную под окно 3D-вида, свернув или полностью скрыв некоторые инструментальные панели. Для этого необходимо кликнуть по кнопке с изображением двух треугольных стрелочек, заключенных между двумя прямоугольниками, на скрываемой панели. В ZBrush 3 появилась возможность перетаскивать содержимое различных меню на панель в правой части программы. Вы просто кликаете по определенному пункту главного меню в верхней части окна, жмете на кнопку с изображением стрелки в кружке, и опции мгновенно переносятся на панель.

С навигацией в окне 3D-вида та же история: некоторые изменения есть, но незначительные. Перемещение камеры в окне происходит при помощи мышки с зажатыми правой и левой кнопками (именно в такой последовательности необходимо давить на клавиши манипулятора) Поворот камеры производится при помощи мышки с зажатой левой кнопкой. Появилась возможность более точно позиционировать камеру и совершать вращения на заранее заданный угол.

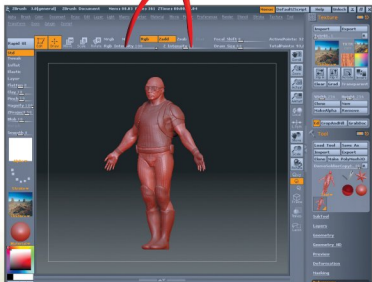
В целом интерфейс порадовал, но никакой революции мы в нем не заметили. Возможно, она произошла в функциональных возможностях программы? Давайте посмотрим.



Функционал

На различных пресс-конференциях сотрудники Pixologic неоднократно говорили о том, что в новой итерации ZBrush будет сильно увеличена скорость рендеринга сцен, а также добавится поддержка систем с 64-битной архитектурой.

И если сомнений в том, что разработчики сдержат свои обещания касательно поддержки 64-битных систем, у нас не возникало (это сделать несложно), то насчет значительного увеличения скорости рендеринга сцен были серьезные подозрения. Еще бы, даже создатели крупнейших 3D-программ не могут повысить скорость рендеринга в своих разработках на 1-2% (речь, конечно, о работе разных версий программы на одной и той же конфигурации компьютера). А тут вдруг нам заявляют, что скорость увеличится на десятки процентов. С чего бы вдруг?



ZBrush 3 — единственный на сегодняшний день пакет 3D-графики, позволяющий нормально работать с HD-геометрией.

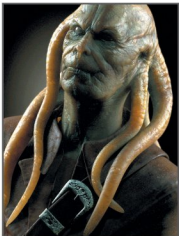
Поэтому мы ждали лишь незначительно-го прироста скорости, скажем, на каждые 10 минут рендеринга — 5-7 секунд выигрыша во времени. И тут ZBrush 3 удивил нас в первый раз. На каждые 10 минут рендеринга выигрыш составлял порядка 25-40 секунд (в зависимости от версии графического пакета — 32 или же 64-битной).

Во всех аспектах ZBrush 3 довольно мелким шрифтом прописывалась «уникальная возможность работы с объектами, состоящими более чем из одного миллиарда треугольников», так называемая **HD Geometry**. В это уж и совсем не верилось, ведь и Maya, и LightWave не умеют адекватно работать даже с HD-конструкциями размером около 200-300 млн полигонов. Они постоянно виснут, тормозят работу компьютера, частенько и вовсе вываливаются в Windows. И это на топовых конфигурациях. А тут — миллиард!

Не проверить мы не могли. Примерно за 10 минут мы соорудили в ZBrush 3 простую 3D-модель и планомерно начали увеличивать число ее полигонов. 100, 500 тысяч, 1 миллион, 50 миллионов, 800 миллионов... Повысив детализацию до таких запредельных высот (Maya и 3DS Max на данной конфигурации компьютера при такой детализации уже давно зависли бы), мы начали отсекать. Выбрасывать полигоны. И что вы думаете? Были ли различия между работой с HD-моделями и не-сложными low-poly-конструкциями в ZBrush 3 не обнаружили, разве что при работе с HD-объектами программа потребила примерно в 2-3 раза больше оперативной памяти.

И вот это, товарищи игростроители, уже настоящая локальная революция. Оптимизация ZBrush 3 такова, что позволяет запросить создавать на домашних компьютерах сверхполигональные модели, которые до этого можно было сделать только на рендер-станциях. Причем даже не на топовых конфигурациях, а годичной давности.

А знаете, что это еще значит? Что разработчики компьютерных игр уделяют оптимизации рендер-составляющей движков крайне мало времени. Ведь механизм практически ничем не отличается от рендера в ZBrush 3.



Глядя на некоторые работы, сделанные в ZBrush 3, не верится, что такое можно было сотворить в 3D-моделинге без «фотошопа». Но факт остается фактом. Настоящая фотореалистичность, без каких-либо оговорок.

Однако он умело орудует миллиардами полигонов, а игры едва справляются с десятками миллионов. Понятно, что в играх процессор занят еще просчетом множества других важных составляющих. И тем не менее. Можно смело утверждать, что будь в играх оптимизация работы с 3D-моделями на уровне ZBrush 3, они летали бы на гигагерцевых процессорах с 512 Мб оперативной памяти. А на современных конфигурациях давно можно было бы делать проекты с фотореалистичной графикой.

Глубокий анализ

При более глубоком знакомстве с ZBrush 3 мы обнаружили еще ряд мелких, но очень важных изменений. Появилась продуманная система обработки теней и освещения. Работает она следующим образом. Вы создаете объект, добавляете на сцену «лампы», а программа в реальном времени произведет просчет теней и света.

В графическом наборе появилось множество новых кистей. Сильно изменился режим текстурирования. Теперь для нанесения текстуры на заготовку достаточно выбрать арт и провести кистью по тем участкам модели, которые вы хотите закрасить — все настолько просто, что «одевать» моделинг может даже человек, никогда не работавший в 3D-моделях.

Еще на одну ноу-хау мы наткнулись во время экспорта сцены: в ZBrush 3 появилась возможность сохранить модели в формат проигрывателя **Quicktime**. То есть вам больше не нужно прибегать к помощи сторонних видеоредакторов, чтобы сделать, скажем, протестированную презентацию.

Что до стандартных инструментов, то тут разработчики решили не играть с огнем и оставили все, как было в версии 2.5. Ведь неправильная модификация стандартных инструментов может отпугнуть постоянных пользователей.



Что ж, пора делать выводы. Обещанная революция в 3D-графике состоялась. Теперь у простых моделлеров появилась возможность создавать на домашних компьютерах (причем не на самых мощных) модели, по качеству не то что сопоставимые, а зачастую превышающие модели, разрабатываемые на профессиональных графических станциях.

Революция, правда, вышла локальная: улучшения в качестве персонажей игр и объектов мы, к сожалению, не увидим. Это уже зависит от качества игровых движков, а не от редакторов, в которых были созданы объекты. Но вот чего определенно следует ждать, так это повышения числа и качества художественных и дизайнерских работ, а также скачка в детализации пререндеренных анимационных вставок в игры.

ZBrush 3 пришел надолго. Несколько крупных дизайнерских студий и разработчиков игр уже подписали контракт с Pixologic. Теперь ZBrush — это не подсобный инструмент, используемый только как дополнение к Maya и 3DS Max, а самостоятельный моделлер, который по некоторым параметрам оставляет монстров трехмерной графики далеко позади. ■

Системные требования

Для тестирования

ZBrush 3 в нашей игростроительной лаборатории были собраны два компьютера следующих конфигураций. Слабая машина — Pentium 4 1.4 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, 64 Мб видео (ATI Radeon 7000). И средней мощности — P4 3 ГГц, 1 Гб оперативки, 256 Мб видео.

Главная цель первого эксперимента — проверить, на каких конфигурациях ZBrush 3 согласится работать стабильно, сможет ли функционировать на слабенькой машине образца 2002 года.

Программа отлично работала на обеих конфигурациях, почти не загружала центральный процессор (не более 25%), но оказалась крайне требовательной к объему оперативной памяти. Например, при работе с низкополигональными объектами ZBrush 3 отъедал около 140 Мб оперативки, а с hi-poly моделями — от 256 Мб до 1 Гб (в зависимости от числа полигонов).

Однако учитывая обстоятельства, что ZBrush нацелен исключительно на создание качественных высокодетализированных моделей, в частности персонажей для компьютерных игр нового поколения и различных фильмов, всем владельцам слабеньких машин нужно срочно добавить оперативной памяти. Для комфортной работы лучше поставить 2 Гб.



СМЕРТЕЛЬНАЯ ДОЗА РЕАЛИЗМА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

«Грубый век, жестокие нравы, романтизму не хватает!» — умылся пьяными слезами герой Зошенко в начале XX века. В начале XXI века мы можем сказать то же самое. Но, судя по широкому распространению всесенских реалисти-шоу, стабильно высокой популярности телепередач на основе «реальных событий», народ вовсе не скучает по романтизму.

Почему-то значительно лучше идет то, что и так можно бесплатно, ежедневно и в любых количествах увидеть вокруг себя. Отголоском этого стали попытки сделать в компьютерных играх все «как в жизни»: ввести в игровой мир законы физики имени Ньютона (или максимально похожие), достоверные модели оружия (даже если знают о них полтора человека), использовать исторические события и зарекомендовавших себя героев (или антигероев).

Что это за явление, насколько оно оправдано и вообще сколько реализма должно быть в компьютерной игре, нам сегодня расскажут люди, которым регулярно приходится решать подобные проблемы в собственных проектах. Среди них:

tool — Алексей Пащиорковский, менеджер внешних проектов фирмы «ТС»;

nek — Юрий Некрасов, генеральный директор Crioland;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий геймдизайнер Lesta Studio;

Zorich — Александр Зорич (писатели-фантасты Дмитрий Гордеский и Яна Бойцман);

DM — Дмитрий Гусаров, руководитель Katarui Interactive;

marish_polish — Марина Никонова, пиар-менеджер Targem Games;

Ergo — Эрлинг Эллингсен, пиар-менеджер компании Funcom.

Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — навести ушки, внимательно послушать мнения приглашенных разработчиков.

Отфильтрованная действительность



Почему реализму уделяется столько внимания? Игры и вправду становятся от этого интереснее?



[AG]

Следует отметить, что очень часто люди (в основном игроки) неправильно понимают значения этого слова. А еще чаще путают прилагательное «реалистичная» с прилагательным «реальная». Реалистично — значит, приблизительно похоже на реальность. А вовсе не так же точно, как в жизни, до миллионного знака после запятой, до последней зацепки на танке.

Степень приближения заметно меняется от проекта к проекту. Бывает и вправду как настоящее (фотореалистичность визуального ряда, точная математическая модель игровых процессов). А бывает по-другому: кубик обозначает танк, эллипс — человека, конус — снаряд. В игре кубик стреляет конусами по эллипсу — конусы летят по параболической траектории, падают рядом с эллипсом и распадаются на ромбики. При этом эллипс отбрасывает взрывной волной и его полет зависит от силы взрыва и земного притяжения. Реалистично? Да, только визуальный ряд подкачал.

Сегодня все как раз наоборот — наибольшее внимание уделяется лишь визуальной составляющей. Есть стремление делать игровые объекты живыми. Не повторяющими реальные, а просто выглядящими как настоящие. Если уж это человек, то он должен быть похож на живого человека. Если кирпичный дом, значит, его нужно сделать таким, чтобы никто в этом не сомневался.

Что же касается реалистичности в геймплее, то это спорный вопрос. С одной стороны, игры — это способ отдохнуть от реальности. С другой — возможность совершать поступки (убивать других людей, например), которые в жизни влекут за собой серьезные последствия. В первом случае реалистичность геймплея противопоказана, во втором — в известных пределах необходима.

В любом случае, какая бы степень достоверности не была выбрана — она делает игру реалистичной. К примеру, если в игре ключевые моменты повторяют исторические события, игра в определенной степени реалистична, вне зависимости от вариантов прохождения.



[amicus]

Реализм — понятие весьма широкое. Точно можно сказать только то, что умеренная реалистичность делает интереснее практически любую игру. Крайности (жесточайший реализм и полная аркадность) чаще всего вредят. Опять же, есть редкие исключения, когда именно ультрареализм или супераркадность становились главными особенностями игры. Так что вопрос в дозе, примерно как в шутке про алкоголь: 50 г — аперитив, 500 г — интересный вечер, 1500 г — билет в Страну Дураков.



Избыточный реализм и/или его полное отсутствие — всего лишь один из тысячи способов сделать «нравственную игру».

Полная реалистичность



[tool]

Полная реалистичность как точное отражение явлений действительности может сделать интереснее только игру-симулятор. В авиасиме «Ил-2 Штурмовик», например, такой подход оказался весьма удачным. А подобная реалистичность в фэнтезийном варгейме «Кодекс войны» вряд ли кому была бы нужна и интересна.



[marsh, plishchik]

Манипулируют с реальностью не только в компьютерных играх. Можно сказать, что масса людей занимается этим с момента своего появления — в литературе, кино, телевидении. Иногда кажется, будто все вразрада. Но даже в реальности шоу, где реальность становится главной привлекательной стороной действия, она искажена, пропущена через фильтры.

Прискобляющиеся скорее напоминают игры в определенные сеттингах. А настоящая действительность такая, какая она на самом деле никому не нужна. Даже реальные события в новостях не дают полной картины, поскольку эти события можно показывать по-разному. И политтехнологи позаботились о том, чтобы вы увидели то, что нужно, и услышали, то, что должны услышать.

Реальность в сегоднешнем мире настолько зыбкая, что человек отчаянно цепляется за все, что хотя бы на первый взгляд выглядит реалистично. Отсюда и высокие рейтинги реалистичных, и попытки «сделать все как в жизни» в компьютерных играх. Цель игры — обмануть человека, заставить его поверить в придуманный мир. Если он имеет сходство с окружающей действительностью, имеет знакомые черты, обмануть игрока будет проще.

Реалистичность делает игру не интереснее, а понятнее. Тут есть еще один важный момент. Поскольку игры делают не исполнители, они всегда в той или иной степени реалистичны. Разработчики живут в нашей реальности и ее же моделируют, вполне или не вполне. Никакой другой они просто не знают.



[emo]

Вообще, высокая степень реализма еще не гарантирует того, что игра станет от этого лучше и интереснее. *Zelda*, *Super Mario*, *Darwinia* — они реалистичны? Нисколько, но это отличные игры. В то же время некоторый уровень реализма, направленный на определенную целевую группу, просто необходим. Очевидным примером являются игры серии *Rainbow Six* (те, что были до *Lockdown*). Тут все зависит от проекта и аудитории, на которую он направлен.



[nek]

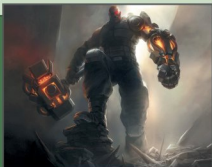
Наверное, реализм все-таки не цель, а средство. Сам факт применения этого средства не имеет отношения к успеху. А вот степень соответствия реализма заповеднику — очень важна.

Например, команда говорит: «наша игра реалистична» — и если это на самом деле так, хардкорщики будут рады. Или разработчики заранее предупреждают: «не ждите от

Составляющие реализма

Реализм в компьютерной игре может заключаться в следующем:

- в анимации персонажей, если их движения выглядят именно так, как мы привыкли наблюдать в реальной жизни;
- в графике, если геймеры с первого взгляда узнают обстановку, предметы, героев;
- в сюжетах и текстах, если игрок поверит событиям, даже самым невероятным; другой вариант, когда сюжет строго соответствует историческим фактам (альтернативные истории относятся к первому варианту);
- в звуковом оформлении, если записаны живые, узнаваемые звуки;
- в музыке, если играет симфонический оркестр, если она соответствует событиям и работает на игровую атмосферу;
- ощущение реальности создают и спецэффекты, когда в игре день сменяет ночь, меняется погода;
- в последнее время значительную роль играет физика: падения тел под воздействием силы притяжения виртуальной Земли (как в *Oblivion*), учет сопротивления воздуха и направления ветра для летающих предметов (от стрел, камней и бумерангов до самолетов, ракет и небесных тел);
- AI, если сможет удивить геймеров особенной сообразительностью;
- ну и самое главное, геймплей. Уверит ли герой после первого же серьезного ранения или останется невредим, приняв на грудь целый поток свинца? Можно ли подорвать немецкий «Тигр», долго расстреливая его из автомата, или потребуется связка противотанковых гранат? Все вместе складывается в ту самую атмосферу, о которой много чего говорят, но никто не может сказать конкретно. Если сработает хотя бы часть составляющих, игрок поверит в придуманный мир. Он для него станет реальным.



нашей игры настоящего реализма» — что же, игроки не будут его ждать, только и всего. Но если до релиза говорили одно, а в игре покупатели увидели другое, они почувствуют себя обманутыми. Вот тогда и попытайся негативные отзывы со всех сторон.

Реализм бывает разный



Что, на ваш взгляд, делает игру реалистичной? А если все зависит от компонентов, то какие важнее?



[tool]

Как правило, в играх мы имеем дело как минимум с двумя видами реализма. В первом случае игроки называют реализмом отражение в игре своих собственных представлений об окружающей действительности. Они оценивают качество и степень имитации социальных, политических, физических и других реальных процессов.

При этом вовсе не ожидается полного и достоверного соответствия. Игрокам нравятся наличие в игре смены времени суток, но им даром не нужна «реалистичная» ночь, когда придется просидеть 4-6 часов игрового времени в полной темноте. Они хотят такую смену дня и ночи, которая просто обозначает природное явление — смену времени суток.

Если вы дадите игроку послушать звук пулемета ДШК, записанный вами на полигоне, и значком ему по фильмам (нереалистичный) звук из библиотек «Мосфильма», то он назовет более реалистичным второй звук! Ведь мы имеем дело не с его личным опытом (наверняка он ни разу не стрелял из ДШК), а с его представлениями о том, как звучит очередь из пулемета (а в кино-то он точно ходил). Вот и в игре человек ожидает не реаль-

ности, а того, как он ее себе представляет. Чем-то напоминает реализм в искусстве.

В другом случае под реализмом подразумевают правильное отражение в игре нематериальных вещей из мира игры. Основными моментами в этом случае становятся целостность и внутренняя непротиворечивость игры, адекватная смысловая нагрузка.

Электронные многопользовательские шахматы с такой точки зрения — очень даже реалистичная игра. Несмотря на условность шахматной доски, отсутствие физики и коллизий игровых фигур. Именно в этом смысле можно говорить о реалистичности, например, *Fallout*. Это похоже на подходы к реализму в философии.

Исходя из сказанного, порой трудно догадаться и понять, что кажется игрокам более реалистичным, что они подразумевают в своих оценках и почему.



[marsh, plishchik]

Игра — это сложное сплетение различных компонентов, и, если абсолютно все они гармонизируют друг с другом, все будет хорошо. И не столь важно, насколько реалистичен тот или иной элемент. Но если гармонии нет, то у игры мало шансов, даже если все компоненты сделаны качественно. К тому же их реализация не должна противоречить привычным представлениям, иначе игроки почувствуют фальшь.

Например, если в игре инопланетяне с летающей тарелки используют телепортацию, это никого не напрягает. Мало ли какие технологии им доступны? А вот если заменить инопланетян обычными людьми или животными, начинаются проблемы. Вы не обращали внимания на ситуацию в экшенах, когда бойцы на респауне вдруг возникают из воздуха?

Изнанка действительности



Один мой знакомый продюсер как-то сказал: «Я уже давно перестал понимать, что значат слова «наша игра будет очень реалистичной», написанные в очередном дизайн-документе».

Вот и я этого не понимаю — порой те, кто пишет, и те, кто читает, имеют в виду совершенно разные вещи. На мой взгляд, говорить надо не о реализме, а об адекватности. Игра должна отвечать здравому смыслу, внутренней логике и своему сеттингу. В конечном счете — оправдывать ожидания игрока.

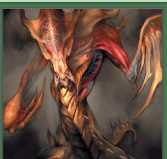
Но будем честными: игры НЕ реалистичны! Они не показывают окружающий мир, как это делают, например, фото и видеосъемка. Игра преобразует реальность в развлекательный продукт особого рода. Соответственно, искажается представление об этой реальности, даже если в основе лежат исторические факты. Почему? Да хотя бы потому, что опыт участника исторических событий и опыт играющего в игру на основе этих событий — это же две абсолютно разные вещи.

Сравнивая военно-историческую игру «В тылу врага 2» и воспоминания ветеранов Великой Отечественной войны, которые публикуются на сайте «Я помню» (www.irember.ru/). По-моему, комментарии излишни.

При этом и «В тылу врага 2», и «Стальные монстры», и «Вторая мировая», и многие другие игры про Вторую мировую — очень хорошие, адекватные продукты. В них интересно играть. Только достигнуто это не за счет какого-то мифического реализма, а благодаря качеству. Игры реалистичны не больше, чем любой художественный фильм против документального. И неважно, на какую тему его снимали.



Blizzard считает



В своем интервью канадскому журналисту Марку Зальцману из книги **Game Design: Secrets of the Sages** бывший сотрудник Blizzard (в прошлом один из ключевых людей на проекте **Diablo 2**) **Мэтт Хаусхолдер** поделился своими соображениями по поводу изображения действительности в компьютерных играх:

— Не стоит переоценивать важность реализма в компьютерных играх. Ни к чему лезть из кожи вон, чтобы детально копировать окружающую действительность. Если реальный мир настолько интересен, то зачем люди играют в игры? Не стоит убеждать игрока в достоверности происходящего и заставлять его вам поверить. Достаточно того, чтобы придуманный мир был самодостаточен и не противоречит. Чтобы взаимодействие с ним выглядело естественным. Вполне возможно, что наши современники только притворяются, что не верят в сказку.

После такого даже самая достоверная багпистика и система переопределений не избавит вас от ощущения нереальности происходящего. Впрочем, разные люди в играх ищут разное.



[Erno]

Каждая составляющая игры по-своему делает игру более или менее реалистичной. Тем не менее наиболее очевидный аспект, конечно, графика. У каждого из нас имеется собственное мнение относительно того, какой должна быть реалистичная графика. И большинство, наверное, согласится, что чем ближе картинка на экране напоминает настоящие фотографии, тем скорее вы ей поверите. Отсюда и тяга компьютерных художников к фотореалистичности.

Другая важная составляющая — физика. Однако я считаю, что в этом плане до сих пор недооценивают сюжетную часть. Была бы правдоподобная Rainbow Six, если бы не стопорил, в который легко поверить? Держу пари, что нет!

Реальная практика



Как вы добиваетесь реалистичности в своих играх?



[AG]

Стараемся сделать похоже на реальность, будь то поведение персонажей или стрельба. При этом следуем требованиям жанра. К примеру, в реальной жизни заряд свинца не отбрасывает людей назад. Они просто оседают на землю. Это не так зрелищно, зато реалистично.

Но в данном случае игре вовсе не обязательно копировать природу. Веса реализм заключается в том, что пуля попала в цель, враг повержен и уничтожен. А уж как он там

упал — дело десятое. И лучше пусть умирает от эффекта. Реализм реализмом, но и про фан забывать нельзя. Реальная жизнь иногда бывает сера и скучна. К чему ее копировать? Действительность нужно разукрашивать, иначе зачем нам телевидение и компьютерные игры?



[amicus]

Мы обращаем внимание на то, что важно для конкретного проекта. Для разных игр это могут быть абсолютно разные вещи. В «9 роте», например, стараемся предельно точно воссоздать модели техники, оружия, передать характерную анимацию перезарядки стволов и передвижения солдат по пересеченной местности.

Есть и общие для сеттинга вещи, которые требуют особого внимания (архитектура, локации, внешний вид персонажей и NPC). При этом, к примеру, пробиваемость брони у нас будет просчитываться упрощенно. Все-таки не Вторая мировая и танковых дуэлей не будет.



[tool]

По-моему, чаще важны элементы реализма в деталях игры: — **Сюжетный реализм:** качественно проработанные комплексные игровые сюжеты, обаятельные образы героев с интересными и правдоподобными мотивами поведения, личными историями и так далее.

— **Визуальный реализм:** правильные тени, реалистичное освещение, отражение.

— **Звуковой реализм:** достоверные построенные звуковые схемы, соответствующие визуальному ряду игры, реалистичный звуковой микс.

— **Физический реализм:** гармоничное комплексное применение игровой физики к различным элементам игры.

Мне очень нравится подход к реализму в игре «Ил-2 Штурмовик». Если вы имеете возможность регулировать уровень реализма в игре, увеличив его по мере необходимости, добиваясь более точной и сложной симуляции, то это как раз то, что нужно. При таком подходе хардкорный реализм, с одной стороны, не отпугивает основную массу игроков. А с другой — удовлетворяет запросы более искушенной и опытной части геймеров.



[Erno]

В онлайн-играх вроде **Age of Conan** один из наиболее важных способов сделать игру более реалистичной — продвинутая графика. Собственно, для игры через интернет других способов очень мало. Мы не можем применить какую-то сложную физику, например. А в фэнтези-играх возможности и того меньше — трудно говорить, допустим, о реалистичном сюжете в истории про орков, эльфов и гномов. Поэтому графика для нас выходит на первый план. Мы добиваемся того, чтобы она выглядела реальной, и именно поэтому часто называем нашу игру «сказочной реалистичностью».

Под копирку



А нужна ли вообще эта самая реалистичность? Может, легче копировать природные явления, вместо того чтобы придумывать что-то новое?



[Erno]

Не согласусь. Некоторые игры требуют реализма, и сделать что-то похожее на настоящее во все не так просто, как то, чего никто никогда не видел. Это чрезвычайно сложная задача, которая требует огромных усилий со стороны разработчика. Реализм сам по себе — художественная форма, и нарисовать картину в игре, которая бы выглядела «как живая», по силам далеко не каждой компании.



[amicus]

Сложно сказать. Например, все исторические игры по определению более реалистичны, чем игры других сеттингов. Действительно кажется, что это намного проще, чем делать что-то фантазийное или научно-фантастическое. Но, по сути, хорошую и гармоничную игру, во-первых, сложно сделать независимо от того, в каких она отношениях с историей, в каком сеттинге. А во-вторых, корни всех без исключения «нереалистичных» игр лежат в обычной реальности. Та же фантазия — всего лишь калька с вполне определенного исторического периода. То есть говорить о том, что кто-то «придумывает что-то интереснее», а кто-то «копирует действительность», на самом деле нельзя. Все копируют. Полностью оторванную от действительности игру может сделать только абсолютно далекий от реальности человек. Но и понять ее сможет лишь такая же ненормальная аудитория. Так что любите реальность — мать вашу!



[nek]

Пока будут люди, требующие больше реализма в игре, будут и разработчики, готовые производить эту реальность в нужных количествах. Я вот люблю судьбы всегда занимался симуляторами, самым реалистичным жанром из всех возможных. Но, как обычно, хочется попробовать чего-то еще. Если появится хороший «романтический» концепт, с удовольствием поучаствую. Придумывать свое — это всегда интересно.



[DM]

Тут все зависит от игрока. Если он запустил игру, чтобы показать себя «Феррари», он хочет реализма. Почему? Да потому что «Феррари» у него нет, зато есть игра, и она дает возможность почувствовать себя Шумахером. Реальная физика, трассы, знакомые фамилии гощиков и качественные модели болидов скорее позволят представить себя звездой «Формулы 1», чем мультяшными тарантасами.

А другой запускает игру, чтобы уйти от реальности, увидеть другие миры, в которых нет ничего похожего на привычные серые будни. Ему немного интересней летать танк с гарпуном вместо пушки, чем Т-80 с реальными характеристиками. Он хочет брать на абордаж пролетающие баржи с ценным грузом и чтобы за разбой его еще и награждали...

Более того, все зависит от настроения. Один и тот же человек сегодня играет в «Шумахера», а завтра захочет фантастический приключения. Так что не стоит противопоставлять реализм выдуманному миру. Они дополняют друг друга, адаптируя игры под желания игрока.

Значение мелочей



[Zorich]

Геймдизайнерских решений, которые «приближают игру к жизни», ну и как бы «делают ее реалистичнее», довольно много. Только обращаться с ними нужно крайне аккуратно. Приведу несколько характерных примеров.

Ремонту техники в играх «В тылу врага» и «В тылу врага 2» уделялось много внимания. Еще в первой игре были введены зоны повреждения юнита. Огонь противника мог повредить у танка выборочно правую гусеницу, двигатель и пушку. При этом, если машина не загоралась и у нее не детонировали боеприпасы, один танкист с помощью ремкомплекта выполнял полный ремонт юнита. То есть спустя некоторое время танк возвращался в строй полностью восстановленным. Более того, если у танка выходило из строя все, что можно, оставалась возможность последовательно починить все узлы и агрегаты и через пару минут вернуться в бой.

Это реалистично? Нет, это бесконечно далеко от жизни. Даже один из самых «простых» видов полевого ремонта — замена гусеницы — обычно требует усилий всего экипажа и занимает сорок минут реального времени в лучшем случае. А у немецкого «Тигра» и того больше! Что же говорить о ремонте пушки или двигателя. Там большинство мало-мальски значительных повреждений вообще невозможно устранить силами экипажа, только ремонтной бригадой или отправляя на завод.

Никаким реализмом здесь не пахнет! Зато какой фан получили игроки. Подбить немецкую «Пантеру», выкурить экипаж, перестрелять его из автоматов, а затем починить танк, посадить туда своих солдат — и вперед, давить позиции вражеской артиллерии гусеницами...

Однако при работе над продолжением («В тылу врага 2») геймдизайнеры решили бороться за реализм, и фицу эту, по сути, отрезали. Отремонтировать технику с поврежденными башни, двигателя, пушки стало практически невозможно, за исключением специальных сюжетных случаев. Починить можно только гусеницы — и basta.

А что в итоге? В итоге даже мне стало грустно (я давно люблю эту серию), а уж о тысячах менее продвинутых геймеров и говорить не приходится. На форумах только и слышно: «Верните ремонт!». В общем, это пример того, как реализм сыграл не в пользу игры.

Другой пример. В космическом симуляторе «Завтра война» применялась достаточно реалистичная, близкая к физической действительности модель входа космического аппарата в атмосферу. Мы сходим с орбиты, газим скорость, обшивка разогревается по ходу движения в воздушных слоях, еще больше теряем скорость и, наконец, переходим к «самолетному» режиму полета в атмосфере.

Причем можно снизиться над планетой сколь угодно низко, даже сесть на нее. Этого в космосах обычно нет, там планеты нарисованные и играют роль декораций. Такой элемент дорого обходится. Во-первых, требует значительных усилий от программистов и дизайнеров. А во-вторых, оборачивается высокими требованиями к компьютерам, поскольку при полетах на малой высоте над планетой детализация ландшафта достигается множеством полигонов.

Планета «съедает» часть бюджета на полигоны, из-за чего возникают ограничения на размеры и детализацию ряда других игровых объектов — например, звездолетов. Чему отдавать предпочтение в такой ситуации — реализму или внешней привлекательности? Трудный вопрос. Однако, когда пришло время выносить вердикт «Завтра война», абсолютно все рецензенты сошлись во мнении, что вход в атмосферу сделан в игре замечательно. Именно этот элемент «реализма» понравился всем.



[AG]

Нужна золотая середина. Узнаваемые, привычные вещи — движения, внешний вид, физика, сюжетные моменты, звук, действия NPC (AI) способствуют погружению в игровую мир. Все это делает его реальным для игрока! Что же касается геймплея, то тут все очень сильно зависит от аудитории, на которую направлен проект. И здесь могут оказаться оправданными жесткие правила (один выстрел — один труп и так далее) — хардкорщики их оценят. Лично я считаю, что в любом случае сначала должен идти фан, а потом реализм. И если один мешает другому, пусть лучше останется фан.



Никто не спорит, что в игровых проектах должна отражаться реальность, в которой нам с вами приходится жить. Собственно, она и отражается, даже в самых фантастических играх. Только представление о реальности у каждого свои — у геймеров, у разработчиков, Девелоперы без сожаления приносят ее в жертву, если игра, на их взгляд, становится от этого интереснее. А геймеры, если им так не кажется, начинают твердить об утраченном реализме. ■

ЧАСТЬ 2



УРОВНИ ДЛЯ S.T.A.L.K.E.R.

ЗДУАРД КЛИШИН, АННА КЛИШИНА

В предыдущей статье по модифицированию S.T.A.L.K.E.R. (опубликована в прошлом номере «Игромании») мы изучили интерфейс и познакомимся с основными принципами работы в редакторе уровней, а также сделали несложную карту на основе стандартных объектов и протестировали ее в игре. Сегодня мы двинемся дальше — научимся изготавливать новые локации для «Сталкера» с нуля, используя 3DS Max.

НА СТАРТЕ

Чтобы сделать новый уровень для «Сталкера» при помощи 3DS Max, нам понадобится специальный плагин S.T.A.L.K.E.R. 3DS Max Exporter (Plugin for 3D Studio Max 1.1), он служит для экспорта геометрии в формат игры. Чтобы установить его, скопируйте все содержимое папки `plugin` из директории с распакованным экспортером в корневой каталог установленного 3DS Max (плагин работает с 3DS Max 6, 7 и 8).

Конвертер установлен и, казалось бы, готов к работе. Однако если вы попытаетесь запустить «Макс», то при загрузке увидите два сообщения об ошибках: невозможно загрузить плагины и специальные X-Ray шейдер. Чтобы заставить работать установленные инструменты, необходимо предпринять следующие действия.

Скопируйте файл `xray_path.txt` из директории `scripts_plugins` с инструментарием X-Ray SDK в корневой каталог установленного 3DS Max. Затем снова загляните в папку `scripts_plugins` официального SDK и запустите исполняемый файл `createDiskX.bat` для создания виртуального диска X: (это ссылка на локальную директорию `level_editor` установленного инструментария). Он необходим для корректной работы плагина 3DS Max Exporter, а также редакт утилит, входящих в состав SDK, — например, компилятора уровней.

Теперь нам необходимо создать виртуальный диск T:, ссылающийся на директорию `level_editor\gamedata\textures` установленного SDK (для работы с игровыми текстурами). Но вот незадача — разработчики не вложили в комплект с инструментарием bat-файл для автоматического создания виртуального диска. Как найти выход из такой ситуации? Написать письмо в службу технической поддержки GSC? Попросить помощи у матерых модмейкеров? Не стоит, написать сценарий для автоматической генерации диска T не так уж сложно.

Зайдите в директорию `scripts_plugins`, кликните правой кнопкой мышки по файлу `createDiskX.bat` и в контекстном меню выберите пункт **Изменить**. Перед вами появится окно «Блокнот», в которое будет подгружено тело файла `createDiskX.bat` — это сценарий для создания виртуального диска. Отщипьте по тексту литеру X и замените ее заглавной буквой T (в первой и второй строках). Во второй строке после словосочетания `level_editor` добавьте текст `!gamedata\textures`, например:

```
C:\WINDOWS\system32\subst.exe X:  
=E:\Games\GSC World Publishing\X-Ray  
SDK\level_editor
```

После любого сохранения файл на жестком диске под любым названием — скажем, `generate_virt_cd_T` с расширением `.bat`. Запустите его, зайдите в папку **Мой компьютер** и убедитесь, что в поле **Жесткие диски** появилось два новых элемента — **HDD (X:)** и **HDD (T:)**.

Сформированные нами виртуальные диски X: и T: будут автоматически уничтожены по факту выключения/перезагрузки компьютера. А это означает, что для работы с плагинами и некоторыми инструментами SDK после выключения/перезагрузки вам придется снова запускать приложения для создания виртуальных дисков.

ТРЕБОВАНИЯ К МОДЕЛЯМ

Подготовительный этап завершен. Можно приступать к моделированию уровня в 3DS Max. В настоящей статье мы не будем затрагивать тему создания трехмерных объектов в «Максе» (об этом в «Игровое» уже было множество статей), а поговорим лишь об основных требованиях, предъявляемых 3D-объектам движком X-Ray.

1. Размеры моделей, созданных в «Максе», должны соответствовать реальным размерам объекта. Скажем, если здание в реальной жизни имеет габариты 60х12х8 метров (измерения по длине, ширине и высоте соответственно), то и в 3DS Max нужно созда-

ШЕЙДЕРЫ НА DVD



На нашем DVD, в разделе «Игровое», вы можете ознакомиться с небольшой справкой по шейдерам и материалам, используемым движком X-Ray. Данный текст представляет собой список шейдеров и материалов, используемых непосредственно игровым движком и компилятором карт, с краткими комментариями разработчиков.

Важно по этому же размеру (именно в метрах, а не сантиметрах, миллиметрах или дюймах). Многие модели при создании объектов для игр предпочитают ориентироваться исключительно на размеры каких-либо персонажей, техники, декораций. На этот случай разработчики из GSC Game World привели габариты так называемой «ограничивающей коробки» или **bouding box**, в которую можно вписать главного героя «Сталкера». Bouding Box для персонажа в полный рост имеет следующие габариты — **1.8х0.7х0.7** метров; для присевшего героя — **1.5х0.7х0.7** метров; и для сидящего — **1.2х0.7х0.7** метров.

2. При создании объектов окружения необходимо использовать как можно меньше полигонов. Движок X-Ray не способен перерисовать уровни, состоящие из более чем 150 тыс. треугольников. Это значит, что если вы, например, сформировали ландшафт из 140 полигонов, то на всецелые элементы декора у вас останется всего 10 тыс., а этого недостаточно. Превышение лимита — уровень вылетит с ошибкой.

3. Любая сцена должна состоять из так называемых геометрических групп, название каждой из которых формируется по принципу: `mp_LevelName_geometry`, где `mp` — префикс, указывающий на то, что мы разрабатываем мультиплеерную карту, `LevelName` — название уровня (пишется слитно, например `IgormaniaLevelBig`), `geometry` — наименование геометрии (ландшафт,

Гильдия вампиров
«Игроманья»
НАМ НУЖНА
СВЕЖАЯ
КРОВЬ

Перед тем как экспортировать модель из «Макса» в формат obj, необходимо убедиться, что она удовлетворяет всем требованиям движка X-Ray.

здания, растительность). Пример — **mp_igromania_terrain**. Обратите внимание, названия элементов группы ни в коем случае не должны совпадать с именем самой группы.

4. Для каждого объекта должен быть создан шейп (**shape** — форма) по принципу: объект — имя_объекта. шейп — имя_объектаShape. То есть если объект у вас называется **Igromania_Magazine**, то шейп для него будет называться **Igromania_MagazineShape**.

5. В качестве заготовок для объектов нужно использовать только материалы типа **XRayMtl**. Напомним, что для смены типа материала необходимо вызвать окно **Material Editor** (клавиша **M** на клавиатуре), кликнуть по кнопке **Standard** и в окне **Material/Map Browser** выбрать нужный материал, в нашем случае — **XRayMtl**. При необходимости вы можете заглянуть в свиток **X-Ray Params** окна редактора материалов и установить для данного X-Ray-материала шейдеры для движка (**Engine**) и компилятора (**Compiler**), а также задать определенный тип поверхности (поле **Material**).

ЭКСПОРТ И ИМПОРТ

И вот вы сделали в 3DS Max карту, удовлетворяющую всем требованиям движка X-Ray, и хотите добавить ее в игру. Давайте подробно рассмотрим процесс экспорта моделей в формат «Сталкера» и научимся подгружать переформатированные модели в официальный редактор уровней.

Первым делом выделите в «Максе» все объекты сцены, которые хотите экспортировать в виде единой модели. Далее в поле инструментов (оно располагается в правой части окна 3DS Max) перейдите во вкладку **Utilities** (пиктограмма с изображением молотка) и щелкните по кнопке **More**. В появившемся окне выберите инструмент **XRay Export** и нажмите **Ok**. Перейдите в свиток **XRay Export** поля объектов, кликните по кнопке **Export Editor Object** и сохраните модель на диск под любым названием.

Переходим к импорту геометрии и текстур в редактор уровней. Запустите **LevelEditor**, входящий в комплект с SDK. Первым делом подгрузим модель, экспортированную нами из 3DS Max, в редактор уровней. На панели в

правой части программы (в поле **Scene**) выберите пункт **Objects/Library Editor**.

В открывшемся окне кликните по полю **Objects** правой кнопкой мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Create Folder**. Таким образом, вы создадите новый каталог 3D-моделей (при необходимости вы можете добавить новую модель и в один из существующих каталогов). Перейдите в созданную директорию, щелкните по кнопке **Import Object** в правой части окна **Objects Library** и укажите полный путь к модели, экспортированной вами из «Макса». Закройте окно библиотеки объектов.

Чтобы подгрузить в редактор текстуры, использованные при создании модели, скопируйте нужные арты в каталог **level_editor\import** и выполните в редакторе уровней команду **Images/Check New Textures**. Начнется поиск новых текстур и, если они будут обнаружены, появится сообщение **Found X new texture(s)**, где **X** — количество найденных текстур.

После того как вы импортируете в редактор новые модели и текстуры, можете приступать к сборке новой мультиплеерной карты: добавляя на уровень стартовые отметки, объекты, освещение — все то, о чем мы вам рассказывали в прошлом номере «Игромании».



Мы разобрали основные принципы создания уровней для «Сталкера» с нуля, научились работать со специальными экспортерами для 3DS Max, ознакомились с основными требованиями движка X-Ray к изготавливаемым в «Максе» моделям, а также рассмотрели механизм экспорта уровней из «Макса» и их последующего импорта в официальный редактор уровней.

Но цикл статей по модифицированию «Сталкера» на этом не заканчивается — в одном из ближайших номеров «Игромании» мы поговорим о написании новых квестов для игры и некоторых тонкостях изготовления уровней.

Если у вас возникнут какие-либо вопросы, незамедлительно отправляйте их на наш игровостроительский ящик **gamedev@igromania.ru** — мы обязательно ответим на самые актуальные из них в рамках игровостроительской «Горячей линии». ■

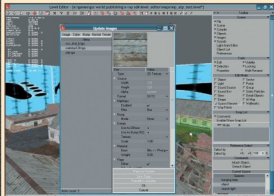
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



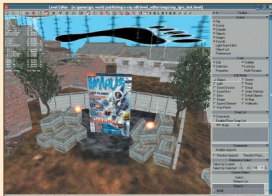
■ При создании новых моделей для **S.T.A.L.K.E.R.** разрешается использовать только текстуры, представленные в TGA-файлах: движок X-Ray не понимает другие форматы графики. Разработчики отдали предпочтение данному формату неспроста — он позволяет хранить информацию не только о самой текстуре, но и маске (альфа-канале), позволяющей оставлять одни участки изображения и скрывать другие.

■ Скопировать уровень в формат игры можно не прибегая к командной строке. Для этого достаточно создать виртуальный диск X, ссылающийся на директорию **level_editor** установленного SDK. Выбрать пункт меню **Пуск/Выполнить** и в появившемся окне напечатать следующую команду: **X:\xrlc.bat [level_name]**, где **xrlc.bat** — файл, отвечающий за запуск утилиты-компилятора, **[level_name]** — название компилируемого уровня.

■ При добавлении в игру уровня с новыми текстурами необходимо, помимо файла **textures.ltx**, скопировать все используемые изображения собственного производства в директорию **igmodata\textures**.



Импорт текстур в редактор уровней прошел успешно.



Небольшая карта, собранная нами на основе стандартных объектов и ряда новых моделей, изготовленных в 3DS Max 8.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ПОДДЕРЖКА СО СТОРОНЫ

ИНСТРУМЕНТ: S.T.A.L.K.E.R.

3DS Max Exporter (Plugin for 3D Studio Max 1.1)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Буквально спустя месяц после релиза S.T.A.L.K.E.R. разработчики поделились своими планами на будущее: выпустить полноценный инструментари (SDK) для моддинга игры и анонсировать ряд новых игр во вселенной S.T.A.L.K.E.R. 14 мая GSC Game World выложила в Сети для свободного скачивания бета-версию Software Development Kit для мультиплеера S.T.A.L.K.E.R.

Никто не сомневался, что игра быстро обретет дополнениями — новыми картами, персонажами, оружием, спецэффектами. В общем, подвергнется тотальной перекройке. Однако случилось несколько иначе — модов к игре вышло действительно много, вот только большинство из них были сделаны вовсе не в официальном редакторе.

Дело в том, что редактор позволяет собирать полноценные локации лишь на основе уже готовых элементов — объектов, сделанных в Maya 8.5. Непонятно только почему Maya, а не 3DS Max, который куда более привычен модостроителям?

Тем не менее выход удалось найти и из этой ситуации. Группа модмейкеров сразу после выхода SDK изучила структуру плагинов для экспорта моделей в формат движка X-Ray, заточенных под Maya, и начала разработку аналогичных экспортеров для 3DS Max. Спустя неделю кропотливой работы энтузиасты выложили в интернет первую версию экспортера.

Багов и недоработок было очень много — плагины не всегда загружались, некорректно работали с некоторыми версиями

«Макса», неправильно экспортировали модели. Но модмейкеры пришли на помощь и очень быстро выловили почти все баги. Совместными усилиями экспортер был доведен до ума и теперь стабильно работает под 3DS Max 6, 7 и 8.

Импортировать в игру новые здания, персонажей и даже целые игровые локации теперь проще, чем два байта переслать. Моделируйте в «Максе» 3D-модель чего-нибудь домика, выбираете пункт меню **File/Save As** и сохраняете объект в формат «Сталкера».

В заключение несколько слов о стабильности работы плагинов — неофициальный экспортер в наших тестах напрочь отказался устанавливаться на 3DS Max 6 и некоторые модификации 3DS Max 7 (нам удалось подключить его лишь к восьмому «Максу»). Все же модели, которые были экспортированы нами в формат S.T.A.L.K.E.R. при помощи утилиты, безо всяких проблем удалось подгрузить в официальный редактор карт.

ВЕРДИКТ: Поклонникам «Сталкера» удастся подружить официальный редактор уровней с 3DS Max. Нельзя сказать, что все получилось идеально: плагины сырые и работают не со всеми версиями 3DS Max. С другой стороны, альтернативы просто нет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ИГРА С ПАРАМЕТРАМИ

ИНСТРУМЕНТ:

S.T.A.L.K.E.R. LtxEditor v1.02a

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Вы прошили S.T.A.L.K.E.R. вдоль и поперек? Уничтожили почти всех врагов зоны и выловили все квесты? Игра для вас оказалась слишком простой? Или все с точностью наоборот? Тогда мы идем к вам!

Представляем вашему вниманию миниатюрную утилиту, предназначенную для

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

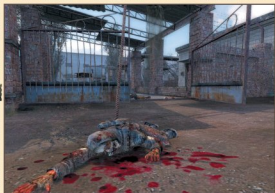
С нашего DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игрового редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

правки LTX-файлов, — S.T.A.L.K.E.R. LtxEditor. LTX-файлы содержат значения различных параметров оружия, боеприпасов, медикаментов, информацию об артефактах, погодных условиях и прочую атрибутику. С помощью этой программы вы сможете очень быстро создать множество мини-модов: например, изготовить пару-тройку мощных, но очень тяжелых и дорогих стволов на основе оригинального оружия. Модифицировать стандартный бронжилет в эдакий нанокостюм, позволяющий переносить экстремальные температуры, радиацию, прямое попадание пуль.

Если же вы не горите желанием сделать что-то уникальное, можно просто внести в игру ряд мелких изменений — модифицировать параметры, ответственные за текстуру неба, цвет солнца, направление ветра...

ПРАКТИКА: При первом запуске S.T.A.L.K.E.R. LtxEditor необходимо указать полный путь до распакованной русской версии игры. Сразу же после старта программы вы увидите единственное окно, на которое вынесены самые необходимые для работы компоненты. В верхней части приложения приоткрылись вкладки, каждая представляет



S.T.A.L.K.E.R. 3DS Max Exporter — мостик между «Максом» и «Сталкером», плагин, предназначенный для экспорта моделей из 3DS Max в формат движка X-Ray.



ОБНОВЛЕНИЯ

собой крупный блок определенных параметров: оружие, боеприпасы, бронешелты и так далее. Центральная часть утилиты отвечает под различные атрибуты, меняющиеся в зависимости от выбора того или иного блока параметров. В нижней области программы располагаются кнопки для сохранения/архивации/отмены, выбора директории с установленной игрой (то есть некое подобие панели инструментов).

Для изменения параметров вам нужно выбрать определенную группу атрибутов в верхней части приложения, например, **Оружие**, выделить произвольный элемент из списка и ввести в пустые поля значения атрибутов.

ВЕРДИКТ: Простая и удобная утилита, позволяющая изменять многие параметры игры. Например, то, что во «Вскрытии» прошлого номера мы делали почти полчаса, теперь можно проверить буквально за пару минут.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

НЕОФИЦИАЛЬНАЯ ЗАПЛАТКА

ИНСТРУМЕНТ:

MP SDK S.T.A.L.K.E.R. SHoC Update

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Нынешняя версия SDK для «Сталкера» открыто сырая. Багов очень много. Понятно, что скоро они будут исправлены. Но уже сейчас сложилась крайне интересная ситуация с компиляцией карт в формат игры. Сделали вы, допустим, несложный уровень, добавили на локацию стартовые отметки для игроков, растительность и с десяток светильников. И вот подготовили вы уровень к компиляции, запустили ее, и... редактор подготовил для вас сорри! — ошибку «Невозможно найти такую-то текстуру для такой-то модели».

А моделью-то было простое дерево, в названии которого фигурирует буквосочетание **uroid**. У нас такая ошибка выскакивала не раз. Недолго думая, мы удалили горе-объект с карты и повторно произвели компиляцию. Операция прошла успешно. В целях эксперимента мы вновь открыли исходную карту с этим самым деревом,

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK.

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем очень далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

Blender 2.44. И снова мы обращаемся к графическому пакету **Blender**. В прошлом номере «Игромании» мы привели краткое описание обновленной до версии 2.43 и выложили редактор 3D-контента на DVD.

Но разработчики на этом не остановились. Не прошло и месяца с релиза Blender 2.43, как нам уже предлагают итерацию за номером 2.44 (а к релизу уже готовится версия 2.45). Итак, давайте посмотрим, что же кардинально нового предлагает модельерам Blender 2.44.

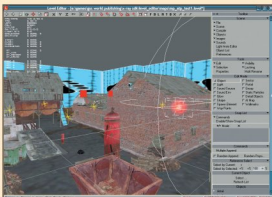
Во-первых, программа теперь полностью адаптирована под процессоры с 64-битной архитектурой (как следствие — увеличение производительности). Во-вторых, заметно ускорилась и упростилась нелинейная анимация объектов сцены — оживить трехмерную модельку теперь сможет даже ребенок. В-третьих, были произведены серьезные изменения в физическом движке системы. В-четвертых, разработчики Blender прикрутили к своему графическому пакету ряд новых модификаторов геометрии, среди которых инструмент **SmoothCast** — он позволяет размыть (сгладить) выделенные фрагменты.

Ну и ко всему прочему, разработчики настолько отшилифовали Blender, что в версии 2.44 нам не удалось найти ни одного

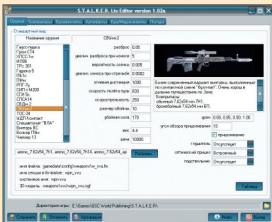


бага. На сладкое предлагаются дополнительная библиотека материалов и усовершенствованный режим скульптурного моделирования (**Sculpt Mode**).

А теперь — внимание! — главный бонус. Практически с нуля переработаны модули игрового движка, позволяющего создавать на основе «Блендера» компьютерные игры различных жанров. Теперь любой желающий может сконструировать на базе Blender 2.44 несложную гоночную аркаду, квест, экшен или даже RPG. Так что перед нами уже не просто трехмерный моделлер, а самый настоящий игровой конструктор.



MP SDK S.T.A.L.K.E.R. SHoC Update — неофициальная заплатка, которая устраняет ряд досадных багов официального редактора карт для «Сталкера».



Утилита S.T.A.L.K.E.R. LtxEditor позволит в два счета отредактировать LTX-файлы игры.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ГРАФИЧЕСКИЙ БЕСПРЕДЕЛ?



С момента появления компании **Autodesk** стали происходить прямо-таки чудовищные метаморфозы. Возросло количество промежуточных версий, число существенных изменений сведено к минимуму, а вот количество багов выросло в геометрической прогрессии по сравнению со стабильно работающим **Maya 7.0**.

Autodesk никак не комментирует сложившуюся ситуацию, пожимает своими широкими плечами и на автомате представляет мод-пакерам первый сервис-пак для **Maya 8.5**. Заплата устранит ряд ошибок, возникающих при вызове API-функций, рендеринге сцен, полигональном моделировании, анимации объектов, а также при работе с модулем **nCloth** и рядом других плагинов.

Чтобы получить заветный сервис-пак, вам нужно заглянуть на официальный сайт компании **Autodesk** (<http://usa.autodesk.com>) и перейти на страничку с описанием первого патча для **Maya 8.5**. Далее следует заполнить регистрационную форму и подтвердить правильность введенных данных. После этого на указанный в анкете e-mail придет сгенерированная ссылка на заказку **Autodesk Maya 8.5 Service Pack 1**.

АЛЬТЕРНАТИВА



Утилиты для построения игровых архивов в **S.T.A.L.K.E.R.** появились почти сразу же после релиза. Однако разработчики они были зарубежными поклонниками «Сталкера», и как следствие — программы отказывались адекватно извлекать содержимое из архивов русской версии (распаковывали базы данных с ошибками, пропускали некоторые файлы).

Проблему быстро разрешили российские модостроители, выложив для свободного скачивания в Сети распаковщик игровых архивов **Game Unpacker**. К сожалению, данная утилита не умеет работать с отдельно взятыми файлами. Чтобы распаковать все игровые архивы, вам нужно всего лишь скопировать файлы с утилитой в корневой каталог установленной игры и запустить приложение **Ex_247_Rus.exe**. Заметим, что для стабильной работы приложения на вашем компьютере должен быть установлен **.NET Framework 2.0**. А на диске должно быть не менее 6 гигабайт свободного места.

МОД'НЫЙ ПОРТАЛ S.T.A.L.K.E.R.



Разработчики «Сталкера» запустили официальный сайт (<http://sdk.stalker-game.com/ru>) поддержки модостроителей. Здесь каждый может почерпнуть для себя массу полезной и крайне интересной информации по созданию модов для **S.T.A.L.K.E.R.**, а при желании — добавить новые или отредактировать уже существующие на сайте статьи.

Также с сайта можно скачать большое число модификаций и официальные обновления для SDK. И наконец, главный сюрприз — ребята из **GSC Game World** создали специальную ветку на форуме для пользователей вопросов по инструментарию. Проживает она здесь: http://www.gsc-game.ru/index.php?t=community&s=forum&s&s_game_type=st&sec_id=14.

Что же тут такого особенного? Ответим. Довольно часто в этой ветке можно видеть комментарии самих разработчиков.

УМНАЯ ИЩЕЙКА

Постоянно ищите в интернете ресурсы, посвященные 2D и 3D-графике? Вам надоело наткнуться на нетематические порталы, посвященные чему угодно, но только не мо-

делированию? Тогда попробуйте воспользоваться услугами поисковой системы **SpyCG**, базирующейся по адресу: www.spycg.com.



Данный поисковик позволяет очень быстро отыскать самые популярные ресурсы по двух- и трехмерной графике. Самое забавное, что если вы впишете в поле для поиска слова типа **sex**, **халая** или что-то подобное, то и в этом случае **SpyCG** выдаст вам список сайтов, посвященных только компьютерной графике, на которых имеются прописанные вами слова.

На данный момент поисковая база **SpyCG** содержит около 400 крупнейших порталов, посвященных 2D и 3D, и ежедневно пополняется новыми тематическими ресурсами.

СЫР В МЫШЕЛОВКЕ?



Компания **Autodesk** разработала бесплатную версию программы **Maya Personal Learning Edition (MPLE)** на базе гра-

фического пакета **Maya 8.5**, предназначенную для некоммерческого использования. Это означает, что вы можете работать в программе, изучать азы и тонкости моделирования/текстурирования, анимации и даже создавать бесплатные игры и моды для популярных тайтлов. **MPLE** не имеет никаких ограничений по времени действия и обладает большинством функций, доступных в **Maya 8.5 Complete**: поддержка шейдеров, мощный редактор частиц, возможность полигонального и **Nurbs**-моделирования, новомодный модуль **Maya Paint Effects**. Скачать обучающую версию **Maya** (заполнив небольшую регистрационную анкету) можно по адресу: <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/mform?siteID=123112&id=9432085>.

удалили его и попытались скомпилировать уровень. И снова ошибка: теперь компилятору не понравилась какой-то домишко. На этот раз мы уже ничего удалять не стали, в очередной раз подгузнули оригинальный уровень. И его удалось скомпилировать!

Как выяснилось, это своеобразный баг SDK: при подготовке карты к компиляции редактор уровней изредка совершает ошибки, не позволяющие в дальнейшем откомпилировать карту.

Пока мы боролись с редактором уровней, модостроители в поте лица трудились над созданием специальной заплатки для удаления этого (и ряда других) неприятного бага. На момент написания этих строк в Сети появилась первая версия неофициального патча.

ВЕРДИКТ: Пока девелоперы молчат, фанаты активно разрабатывают софт для модификации «Сталкера» и публикуют в Сети небольшие патчи для устранения ошибок, просуществовавших в официальном MP SDK для игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ЛАТАНИЕ ДЫР

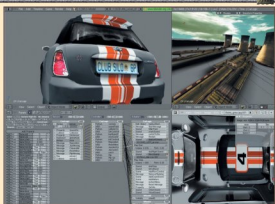
ИНСТРУМЕНТ:

Autodesk 3DS Max 9 Service Pack 2 (SP2)
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Не прошло и месяца с момента релиза первого сервис-пака для **3DS Max 9**, как компания **Autodesk** выпустила вторую версию заплатки. Сам факт говорит о том, что первый сервис-пак был сырым, глобальная работа над ошибками продолжается.

Итак, от каких же недугов лечит **3DS Max 9** второй сервис-пак? В первую очередь, за-

плата разрешает проблему совместимости «Макса» и **Windows Vista**. Напомним, что раньше работать в девятом «Максе» под **Vista** было просто невыносимо — программа капризничала и не всегда запускалась, а если и запускалась, то отчаянно сбоила, зависала, а порой и просто выпадала в **Windows** с критической ошибкой.

Второй сервис-пак полностью устраняет все описанные проблемы совместимости. А вот с другими ошибками дела обстоят поуже: в том смысле, что ошибки остались. Конечно, фатальных сбоев при компиляции **3DS Max** больше не выдает, по пустякам не виснет, но иногда во время работы выплетает на рабочий стол. Никогда не делится и недочеты, всплывающие при анимации объектов и рендеринге. Словом, есть еще над чем поработать.



Пример простенькой гоночной аркады, сделанной в... графическом пакете Blender 2.44.

ВЕРДИКТ: Модделеры, которые уже установили себе Windows Vista, ликуют: второй сервис-пак для 3DS Max 9 раз и навсегда решил проблему совместимости. С другой стороны, разработчикам в очередной раз не удалось выпелить графический пакет ото всех болезней. На очереди третий сервис-пак — скорее всего, он устранит все недочеты «Макса», как это было в случае с 3DS Max 8.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

SILVERFALL НАСТУПАЕТ

ИНСТРУМЕНТ: Silverfall Map Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики из студии Monte Cristo/Kiyiv's Games все как один твердили о том, что Silverfall — это RPG нового поколения, игра, которая сотрет с лица земли Titan Quest

вместе с Diablo 2. Что получилось в итоге? Не бог весть какая ролевая игра с простеньким сюжетом, довольно слабым дизайном уровней, несбалансированной системой скиллов и недалеким AI. Впрочем, Silverfall отнюдь не провалился, а просто средняя ролевая, она понравилась достаточно большому числу геймеров.

Немного поразмыслив, разработчики пришли к выводу, что игрокам не хватает возможности добавлять в игру что-то сделанное собственными руками: новые строения, карты, монстров. В результате на свет появился редактор Silverfall, предназначенный для создания новых и редактирования уже существующих сценариев. В стандартную поставку вошло полноценное руководство, где поэтапно расписан процесс переделки игры (в частности, все тонкости создания игровых карт).

Создание новых локаций для Silverfall очень похоже на картостроение для Titan Quest и Heroes of Might and Magic 5 (подробно об этих редакторах читайте в прошлых номерах «Игромании»). То есть здесь все так же просто — формируете ландшафт, покрываете его текстурами, добавляете на уровень декорации (здания, колоды, растительность), наконец, заселите локацию разнообразными NPC и обозначаете стартовые позиции для игрока.

ВЕРДИКТ: Если сама игра не особо задалась, то инструмент для Silverfall выполнен на совесть. Теперь у модостроителей появился реальный шанс внести лепту в развитие проекта — довести игру до уровня Diablo 2 или хотя бы просто поправить многочисленные недочеты Silverfall.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ЕЩЕ БОЛЬШЕ SUPREME COMMANDER

ИНСТРУМЕНТ: Blender3D

Supreme Commander Importer — Exporter

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Supreme Commander с момента своего выхода оброс большим количеством различных модификаций, но так и не сменил внешний облик. В Сети можно найти множество модов, изменяющих баланс, AI, способы передвижения юнитов, но нет ни одной модификации, добавляющей в игру новые юниты, строения, растительность и прочие декорации.

Причина очевидна: до недавнего времени не было ни одного экспортера, который бы позволял добавлять в игру новые модели. Но теперь ситуация изменилась.

Blender3D Supreme Commander Importer — Exporter — это набор из двух плагинов для пакета 3D-графики Blender (версии 2.42 и выше). С его помощью можно экспортировать модели, разработанные в «Блендере», в формат, понятный Supreme Commander, — и обратно.

Если вы умеете моделировать в Blender, то полностью поменять облик Supreme Commander для вас теперь не проблема.

ВЕРДИКТ: Игровые ресурсы привлекли к стандартным пакетам 3D-графики — 3DS Max и Maya. Поэтому экспортеры, заточенные под Blender, выглядят вдвойне экзотично. Впрочем, это несколько не принижает их достоинств.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



Изменить внешний облик Supreme Commander стало возможным только после выхода специальных импортеров/экспортеров Blender3D Supreme Commander.



S.T.A.L.K.E.R.

ФАБРИКА АНАБОЛИКОВ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Ходит по Зоне любопытная легенда. Будто один сталкер на дикой территории встретился лицом к лицу сразу с тремя мутантами и, что самое интересное, расправился с ними. Поговаривают, что ему помогли в этом какие-то таблетки, дающие чудовищную силу. А чтобы не попитаться насково радиацией, смельчак, говорят, регулярно пил невестку откуда-то взявшийся в Зоне ром.

Это не просто красивая история — в модификации, которую мы сегодня создадим, найдется место и наркотикам, и рому (и прочим алкогольным напиткам), и фантастическим подвигам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В первом вскрытии «Сталкера» (см. прошлый номер «Игромании») мы воспользовались утилитой

S.T.A.L.K.E.R. Data

Unpacker (устанавливайте ее с нашего DVD из раздела «Игровой»); она умеет распаковывать «сталкерские» архивы. Сегодня нам без нее тоже не обойтись.

Первым делом создайте в игровой директории подкаталог **itemp** и **kgamedata** (в последнюю мы будем складывать все измененные файлы). Теперь скопируйте записывающий файл **S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker _RU.exe**, а если у вас английская версия игры, то **STALKER_Data_Unpacker_EN.exe** в игровую папку и наберите в командной строке **S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker _RU.exe gamedata.db0 itemp** (в случае с английской версией RU надо заменить на EN).

В директории «Каталог игры»**itemp** появится все содержимое архива **gamedata.db0**. Сегодня нас из всего этого великолепие инте-

ресует только файл **items.itx**, посвященный всяческому полезным вещичкам из инвентаря главного героя. Находится этот файл в субдиректории **config\misc**. Его мы и будем править. Для этих целей подойдет обычный «Блокнот».

Файл разделен на три части (имена каждой из них отмечены рядами точек с запятыми): **FOOD, MEDICAL и DEVICES**. Каждая из них содержит характеристики различных видов предметов: первая — продуктов питания, вторая — медицинских принадлежностей, третья — всевозможных девайсов.

Каждой отдельной вещи отводится свой раздел (блок), имя которого заключено в квадратные скобки. Практически во всех блоках из первых двух частей файла вы сможете встретить следующие атрибуты:

cost — стоимость предмета;
inv_name — название вещи; обратите внимание, что здесь прописывается не то наименование, которое вы видите в игре, а лишь ссылка на него (имя раздела в файле **string_table_enc_equipment.xml**, в нем содержится само название);
inv_weight — вес;
inv_grid_width — количество клеток по горизонтальной; количество занимает вещь в инвентаре;
inv_grid_height — число клеток по вертикали;
description — описание предмета; как и в случае с показателем **inv_name**, здесь содержится не сам текст, а лишь указание на него (а точнее — название соответствующего раздела в файле **string_table_enc_equipment.xml**).

Следующие шесть характеристик определяют природу, который ваш герой получает к тому или иному показателю после использования вещи. Значения могут быть и отрицательными — в этом случае характе-

ристики ухудшаются.

eat_health — прибавка к здоровью;
eat_satiety — насыщение организма (сытость);
eat_power — бонус к силе (энергии);
eat_radiation — защита от радиации; в данном случае отрицательное значение параметра улучшает защиту (при пополнении значения ваш герой будет переносить радиацию еще тяжелее, чем обычно);
eat_alcohol — действие алкоголя; чем выше число, тем большие проблемы со зрением и координацией испытывает герой;
wounds_heal_perc — остановка кровотечения.

ГОТОВКА



Путем редактирования файла **items.itx** добавим в игру ряд уникальных полезных вещей, которые здорово разнообразят

джентльменский набор сталкера и окажут вам неоценимую помощь в сложных игровых ситуациях.

АЛКОГОЛЬ

Водку описывает блок под названием **vodka** (кто бы мог подумать?!). Ее мы представим в ром или там пиво — как вам угодно. В первом случае понадобятся следующие изменения: **cost** — 200, **eat_satiety** — 0, **eat_health** — -0.03, **eat_radiation** — -0.5, **eat_alcohol** — 0.3.

В оригинале водка слегка сбивает у вас аппетит и чуть-чуть укрепляет здоровье — все это, согласитесь, не совсем естественно. У нас же в воде заменяющий ее ром никакого насыщения организму не дает, а здоровье, наоборот, заметно подсаживает. Да и крепкий он очень — в глазах от него плывет еще сильнее, чем от водки (так что будьте с ним осторожнее). Зато он намного эффективнее борется с радиацией.

Если вы желаете заменить водку пивом, изменения должны быть такими: **cost** — 50, **eat_health** — 0, **eat_radiation** — -0.2, **eat_alcohol** — 0.05. Этот пенный напиток в нашем моде, по сути, является облегченной версией водки: от радиации предохраняет поуже, но и опьянение от него слабее.

ЭНЕРГЕТИК

Энергетический напиток **Non Stop** несложно переделать в алкоголь-энергети-



Пиво и ром — почувствуйте разницу. После употребления пива вашего героя лишь слегка заносит на поворот. Ром куда крепче — перед глазами уже буквально плывет.

ческий. Для того чтобы изготовить этот чудный коктейль, нужно перейти в раздел **energy_drink** и смешать ингредиенты в следующих пропорциях: **cost — 80, eat_power — 0.7, eat_alcohol — 0.08, eat_radiation — 0.3**. Готово — можно пробовать. Однако учтите, что эта гремячая смесь немного опьяняет, зато является средством защиты от радиации и энергетиком в одном флаконе. Хотя, конечно, оба этих полезных качества в данном случае не столь эффективны, как при использовании узкоспециализированных водки и Non Stop.

НАРКОТИК

Обычную же консерву мы превратим в... мощный наркотик-стимулятор (благо консервы в игре не очень-то и нужны, ведь есть другая еда — хлеб и колбаса). Все, что для этого нужно, — внести следующие преобразования в блок **conserva**: **cost — 120, inv_weight — 0.2, eat_health — -0.05, eat_satiety — 0.1, eat_power — 1.8**. Получившаяся смесь губительно сказывается на здоровье, но дает просто фантастический прилив энергии, да и весит всего ничего. Кроме того, этот наркотик немного отбивает аппетит.

После того как корректировка файла **items.itx** будет завершена, скопируйте его в **<Каталог игры>\gamedata\config\misc** (для этого вам понадобится предварительно создать в папке **\gamedata** подкаталог **\config\misc**).

УПАКОВКА

С «надежкой» покончено. Осталось придать продуктам питания подходящий внешний вид, а также сделать соответствующие названия

и описания.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ

Чтобы изменить описания, вам придется поработать с архивом **gamedata.db9**. Распаковать его можно следующим образом: находясь в директории игры, наберите в командной строке:
STALKER_Data_Unpacker_RU.exe gamedata.db9 Temp. Теперь отправляйтесь в папку **<Каталог игры>\temp\config\textures**, где вас уже поджидает файл **string_table_enc_equipment.xml**, содержащий наименования и описания предметов. Его также можно редактировать в «Блокноте».

Все xml-файлы устроены следующим образом. Каждой надписи соответствует небольшой раздел вида:

```
<string id="X">  
<text-Y<text>  
</string>
```

Здесь **X** — название блока, то есть кодовое наименование объекта, к которому относится надпись. **Y** — сам текст.

Сначала исправьте названия переделанных нами ранее вещей. Откройте блок со

словом **Vodka**. На месте **Y** в нем стоит слово «водка» «Казак». Исправьте ее на «Ром» или «Пиво» (без кавычек) — в зависимости от того, какой напиток вы добавили в игру.

В разделе **energy_drink_name** и **energy_drink_short_name** сочетание «Энергетический напиток Non Stop» следует заменить, скажем, на «Алкогольно-энергетический напиток». Наконец, в блоке **Conserva** исходный текст «Радость туриста» следует исправить на «Наркотик-стимулятор».

Далее подредактируйте описания эквиповки (раздел **enc_equipment_food_vodka1**), экс-энергетика (**enc_equipment_energydrink**) и экс-консервов (**enc_equipment_food_conserva1**).

После завершения всех текстовых преобразований файл **string_table_enc_equipment.xml** следует скопировать в **<Каталог игры>\gamedata\config\textures** (предварительно создав в папке **\gamedata\config** подкаталог **\textures**).

ПЕРЕВОПОЛОЩЕНИЕ

Самое время изменить внешний вид наших крайне полезных продуктов питания. На этот раз нам понадобится архив **gamedata.db7**. Распакуйте его, напечатав в командной строке следующий текст:
STALKER_Data_Unpacker_RU.exe gamedata.db7 Temp. В директории **<Каталог игры>\temp\textures\ui** вы обнаружите файл **ui_icon_equipment.dds**. Он содержит изображения вещей из инвентаря. Чтобы увидеть и подкорректировать эти картинки, файл нужно перевести в стандартный формат. В этом вам поможет набор утилит **DXT Tools** (находится на нашем диске в разделе «Игровой»).

Скопируйте файл **ui_icon_equipment.dds** в каталог, в который вы установили **DXT Tools**. Находясь в этом каталоге, наберите в командной строке:
readdxt.exe ui_icon_equipment.dds. В результате вы получите искомую картинку в виде файла **test.tga**. Откройте его в **Photoshop** (или в каком-то другом мощном графическом редакторе) и готовьте кисти.

Полученный файл содержит альфа-канал. Чтобы его увидеть, в списке каналов (меню **Channels**) программы выберите пункт **Alpha 1** (вместо прежнего RGB). Ва-

шему взору предстанут знакомые вам по игре изображения, но закрасенные в белый цвет. Эти шаблоны задают форму каждого отдельного предмета и его границы. Если вы задались целью хоть чуточку изменить размер объекта, не забудьте отредактировать и альфа-канал. Например, если вы подрисовываете к вещи какой-то новый элемент, перейдите в режим в **Alpha 1** и обязательно залейте его белым цветом.

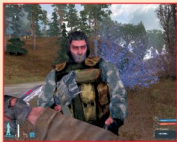
Впрочем, если вы не планируете глобальных изменений, можно и вообще не трогать альфа-канал. Например, для трансформации водки в ром или пиво совершенно необязательно менять форму бутылки. Достаточно просто-напросто «переклеить» этикетку и нанести какую-то новую надпись (название напитка или производителя) или логотип. То же самое и с банкой энергетика. Только учтите, что новые рисунки должны быть максимально крупными, иначе вы их просто не разглядите в игре.

Консервную банку можно преобразовать в... таблетку. Здесь-то вам как раз и пригодится альфа-канал. Совсем несложно закрасить черным цветом (именно тем его оттенком, что разграничивает предметы в файле) консерву и на ее месте с использованием инструмента «Эллипс» (Ellipse Tool) нарисовать одну или лучше несколько таблеток. После этого, перейдя в режим альфа-канала, закрасьте получившиеся кружки белым цветом.

Когда все графические эскизы будут закончены, конвертируйте файл **test.tga** обратно в формат **dds**. Для этого в папке **DXT Tools** пропишите в командной строке:
nvdst test.tga. Переименуйте сформированный файл **test.dds** в **ui_icon_equipment.dds** и скопируйте в **<Каталог игры>\gamedata\textures\ui**.

■ ■ ■

Мы добавили в игру четыре невиданных ранее продукта: ром, пиво, алкогольно-энергетический напиток и наркотик-стимулятор. При желании вы можете сотворить еще несколько не менее полезных продуктов, изменяющих характеристики главного героя. Описанным в статье способом очень легко создавать небольшие, но крайне интересные модификации. Главное — не забывать о балансе. ■



Наркотик дает столь мощный прилив энергии, что враги подчас просто не успевают за действиями главного героя.



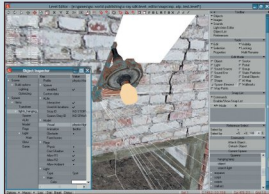
Ром значительно лучше водки защищает от радиации. Но лучше им не злоупотреблять.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОИ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатается слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS – 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

На днях я принялся за изучение официального редактора карт для «Сталкера». Пробравшись по ряду модостроительских форумов, заглянув в Википедию. В итоге с основными принципами работы в редакторе ознакомился. Но только с основными: на днях решил создать сложный уровень с лампами, балками, карнизами. И застрял! В итоге понял, что стандартными способами подвесить объекты на что угодно не получится. Помогите решить эту проблему.



При помощи официального редактора уровней «Сталкера» можно добавить на карту любое число ламп, карнизов и других подобных объектов.

Что ж, с удовольствием поможем. Запустите редактор, подгрузите в него любую карту и отыщите на ней место, куда вы бы хотели подвесить какой-либо объект. Затем кликните по кнопке **Spawn Element** в поле **Edit Mode** (на панели в правой части редактора) для активации режима работы со справочниками. Выберите из списка **Spawns** внизу панели одну из категорий элементов — **Physics/Object** (для подвешивания простой статической конструкции) или **Physics/Hanging Lamp** (для подвешивания висящей лампы).

После этого активируйте режим размещения объектов (клавиша **A** на клавиатуре) и кликните по произвольному месту на карте. Вы увидите, что на уровне появился специальный объект-заготовка в виде белого флажка, за которым пока не закреплена никакая модель.

Чтобы придать объекту определенную форму, выполните следующие действия. Выделите на карте созданный компонент, щелкнув по нему правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Properties**. В открывшемся окне свойств объекта перейдите в директорию **Spawn** (в поле **Folders**), загляните в свиток **Model** в правой части окна инспектора объектов и кликните по кнопке со значком многоточия напротив комментария **Visual**. В окне браузера объектов выберите произвольную модель, например, шарнирную лампу **physics\lightnew_light\light_sharnir_1**.

Поддела сделано — модель выбрана, осталось лишь оставить ее свободно качаться относительно поверхности, к которой она крепится, и отбрасывать тени. В противном случае получится стандартный объект, а нам ведь не это нужно? Отыщите параметр **Fixed Bones** в поле **Model** и кликните по кнопке со значком многоточия (находится рядом). В появившемся окне пометьте галочками шарниры, фиксирующие положение лампы относительно выбранной вами поверхности (то есть выберите места прикрепления). В свитке **Flags** поставьте галочку напротив атрибута **Physic**, чтобы активировать физику для объекта. Чтобы заставить лампу отбрасывать тени, поставьте флажок напротив пункта **Cast Shadow** в поле **Flags**, а в поле **LightMain** кликните по кнопке напротив атрибута **Bone** и в открывшемся окне выберите кость типа **bone_lamp**. Вот, в принципе, и все.

Я взял с диска «Мания» программу для 3D-моделирования Zanoza Modeler 2. Но при попытке импортировать в «Занозу» файлы поддерживаемых форматов (*.bin, *.3ds, *.dff и т. д.) программа ничего не делает! Подскажите, как быть в такой ситуации?



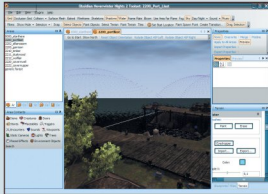
Чтобы использовать все функции Zanoza Modeler 2, необходимо зарегистрировать программу.

Довольно распространенная проблема. Обратите внимание, в окошке лога программы у вас, скорее всего, стоит комментарий **Only Registered version can import files**. То есть импортировать файлы вы сможете лишь после того, как зарегистрируете свою копию программы. За активационный ключик, к слову, придется расплатиться звонкой монетой — цена программы \$53.

В первой статье цикла по созданию модулей для NWN2 мы рассказали, как сформировать открытую игровую локацию, но ничего не упомянули о создании водных поверхностей. Я делал мод, скажите, как мне сделать воду?

Не совсем так. Про воду мы упомянули, сказали, что она добавляется на карту по аналогии с другими элементами ландшафта. Но поскольку у вас все-таки возник вопрос, разберем поподробнее.

Перейдите на закладку **Terrain** в правой нижней части редактора, на панели **Terrain** в поле **Environment Tools** щелкните по кнопке **Water** и кликните по произвольному участку игровой территории левой кнопкой мышки. Поэкспериментировав с настройкой параметров поля **Water** на панели **Terrain**, вы сможете изменить направление течения воды (несложно сделать и стоячий водоем), ее цвет, степень отражения поверхности и ряд других менее важных параметров. Также интересных результатов удастся добиться, модифицируя атрибуты, расположенные в свитках **Water Layer One**, **Water Layer Two** и **Water Layer Three**, они отвечают за отдельные слои воды в водоеме.



Добавить воду в NWN2 Obsidian Toolset совсем несложно.

Вопрос месяца

В статье «Нейтралы на войне», в которой описывается вскрытие HoMM 5: Владыки Севера, вы рассказали о переселении нейтральных существ в Академию волшебства и Некрополиса. Мне же хочется перевести созданий из одного замка в другой. Как это сделать?

В принципе, технология трансфера для всех видов войск одна и та же: неважно, нейтральные это твари или те, что принадлежат конкретной группировке. Для начала напомним, что файлы с параметрами созданий находятся в директории `\GameMechanics\Creatures\Creatures` архива `a1-data.pak` (он лежит в папке «Каталог игры» `\dataa1`). Файлы рассортированы по следующим подкаталогам (каждый соответствует той или иной фракции): `\Academy` — Академия волшебства, `\Dungeon` — Лига теней, `\Dwarf` — Северные кланы (гномы), `\Haven` — Орден Порядка, `\Inferno` — Инферно, `\Necropolis` — Некрополис, `\Neutrals` — нейтральные существа, `\Preserve` — Лесной союз. Если имя файла вам ни о чем не говорит и вы не в силах понять, какому существу он посвящен, отыщите одноименный файл в каталоге `\Text\Game\Creatures\Название фракции` архива `p2-texts.pak` (последний в директории `\dataa1`). В этом файле прописаны русскоязычные названия юнитов.

Чтобы перевести существо из одной группировки в другую (допустим, черных драконов из Лиги теней в Северные кланы, заменив ими их лавовых собратьев), проделайте следующие операции. Зайдите в одну из субдиректорий из приведенного чуть выше списка (в нашем примере — `\Dungeon`). Откройте в «Блокноте» файл, содержащий характеристики интересующего вас юнита (`\Black_Dragon.xdb`). Скопируйте в буфер текст, идущий до параметра `Upgrade`. Однако файл закрывать не топоройтесь.

Теперь определитесь, какую тварь вы хотите подменить, и в соответствующей субдиректории (`\Dwarf`) отыщите соответствующий файл (`\Magma_Dragon.xdb`). Вставьте в него (если вы намереваетесь совершить межрасовый взаимообмен юнитами, предварительно снимите с него копию — на будущее) код из буфера, заменив им соответствующий фрагмент (то есть все, что следует до характеристики `Upgrade`). Вернитесь к открытому ранее файлу (`\Black_Dragon.xdb`) и скопируйте в буфер часть его кода, начиная от атрибута `MagicElement` (включительно) и до конца.

Поставьте этот фрагмент во второй файл (`\Magma_Dragon.xdb`) на место аналогичной конструкции. Получается, мы скопировали из первого файла во второй все, кроме трех настроек `Upgrade`, `PairCreature` и `CreatureTown`.

Чтобы поменять местами воинов из разных замков (скажем, не только поставить черных драконов на место лавовых, но и совершить обратное действие), повторите операции. С той лишь разницей, что файлом, откуда копируют, на этот раз будет продублированный файл `\Magma_Dragon.xdb` (мы сделали его во время первого трансфера). А копировать все придется в файл `\Black_Dragon.xdb`.

Это универсальная схема перевода существ из замка в замок, подходящая для всех без исключения созданий и рас. Используя ее, вы можете свободно перетасовывать состав группировок.



ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

ПОЧЕМУ РУССКИЙ ДЛЯ ЗАПАДНЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ ОСТАЕТСЯ ЯЗЫКОМ ВТОРОГО ЭШЕЛОНА?



Кирилл Волошин

Если спросить любого русскоязычного игрока, что он думает о качестве и оперативности локализации, то, скорее всего, вы услышите поток непечатного. Локализации хаотичны за все подряд: низкое качество текстов, неразборчивая озвучка, а самое главное — за поздние сроки выхода: пока локализация доходит до прилавков, многие (не хочется говорить «большинство», но, вероятно, так оно и есть) уже успевают затеряться пираткой.

Но если посмотреть на ситуацию отстраненно, с высоты лет, то окажется, что все не так уж и плохо. Да, качество локализаций не ахти какое, но все более или менее крупные проекты исправно переводятся на русский язык и порой даже выходят одновременно с западной версией. По сравнению, например, с 2000-м годом это огромный прогресс.

Тем не менее проблемы все равно остаются. Почему так получается, что в этом виноват и, главное, с этим делать?

КТО ВИНОВАТ?

Извечный вопрос упирается в столь же древнее противостояние России и Запада. Вернее даже, недопонимание, а, по мнению некоторых радикально настроенных российских издателей, еще и откровенное пренебрежение со стороны западных издателей.

«Отношение к нашей стране у них как было пренебрежительным, так и осталось. Это сказывается на оперативности работы с нами и на условиях этой работы. Причем такое от-



Для перевода «The Witcher: Путь Хорса» локализаторы привлекли в качестве консультантов знатоков военной Witcher-логики и переводчиков настольных правил игры



Оперативная и качественная локализация. Serious Sam 2 обходится тем, что «Логрус» уже сотрудничал с Croteam во время перевода предыдущих частей игры. К тому же хорваты изначально зарекомендовали себя как отличные партнеры, оперативно и адекватно реагирующие на запросы.

ношение абсолютно не связано с запросами западных компаний: они хотят снять побольше денег, при этом не уделяя нам особого внимания. В принципе, вопрос тут политический, это стандартная для Запада политика в отношении России (во всех областях) на протяжении нескольких веков. И ничто не указывает на то, что будут изменения к лучшему», — считает начальник отдела локализации «РуссОбит-М» Вис Виталис.

Конечно, Виталис несколько сгущает краски. По мнению большинства специалистов, дело все же в экономике, а не в политике. Западные издатели долгое время считали российский рынок диким, переполненным пиратской продукцией. И у них были на то все основания. Вы же не пойдете на сельский рынок продавать новенький ноутбук, зная, что там в лучшем случае вручат фальшивые купюры, а в худшем (и наиболее вероятно) — просто дадут по башке, прихватив с собой сам предмет купли-продажи. Но ничто не вечно: рубль растет, инфляция падает, мы снова пугаем Европу ракетами и уже одной ногой в ВТО. Соответственно, денег в нашей экономике становится больше, а пиратства — меньше. За рубежом это уже заметили.

«Мнение западных партнеров о российском рынке меняется исключительно в лучшую сторону. Мы постепенно отмываем грязь всемирного пиратского притона, появляется больше доверия. К тому же мы наконец

вышли из топ-20 стран с наибольшим уровнем пиратства. Западные компании больше не считают российский рынок диким. Кроме того, отечественные игроки становятся все более разборчивы, чему способствуют и специализированные издания, и телевидение. Людям уже недостаточно купить за 50 рублей бованку с корявым переводом и кучей багов. Современный покупатель хочет хорошую полиграфию, качественную озвучку, какие-то бонусы, сувениры», — уверяет Марина Гончарова, глава отдела локализации компании «Новый диск».

Ей вторит и Олег Зеликман, менеджер по лицензированию и работе с партнерами одной из ведущих локализаторских студий — «Логрус»: «Представления буржуа о нашем рынке, конечно, изменились, и весьма кардинально — из маргинальной, второстепенной территории Россия превратилась в один из крупнейших рынков, так что уже практически все издатели (и большинство разработчиков) изначально рассматривают нашу страну как перспективную и весьма значительную в финансовом отношении рынок».

Причина не только в прилюдной борьбе с пиратством (бульдозеры, давящие под аккомпанемент фотосъемщик контрафактные CD и DVD), но были бы впечатлительны западную публику, но и в объективном, неизбежном росте российского рынка компьютерных игр.

«Сегодня его объем в России опередил восточноевропейский — при том, что мы наряду с Германией и Восточной Европой, являемся одной из немногих PC-зон. То есть здесь компьютер наиболее популярен как игровая платформа», — говорит Антон Чернов, руководитель отдела локализации компании «Акелла».

Кроме того, в России стали уделять больше внимания защите игр. Хотя тут действует скорее психологический эффект, нежели практический. Многие российские издатели готовы ставить на русские версии именно ту защиту, к которой тяготеет западный партнер, даже если она заведомо слабее. StarForce или SecuROM. Лишь бы те успокоились. Иногда зарубежные партнеры соглашались на другую защиту, иногда — нет. В любом случае тот факт, что последние утечки крупных проектов происходили именно на За-

ВСЕ ИГРЫ В ГОСТИ К НАМ



Английская Gothic 2 вышла 13 июня 2003 года. А русская версия от «Акеллы» — 20 декабря 2004 года.

паде, а не у нас, должен убедить западных издателей в способности российских издателей защитить их продукт.

Результаты налицо: сроки выхода русских версий по сравнению с американскими и европейскими заметно сокращаются. TES 3: Morrowind полгода ждала перевода на русский язык, а не менее популярная Gothic 2 — и того больше. А вот их продолжения — TES 4: Oblivion и Gothic 3 — вышли у нас в течение считанных месяцев после релиза западных версий. Есть и совсем уж радужные примеры: Titan Quest: Immortal Throne, Resident Evil 4, Tomb Raider: Anniversary, Prey и UFO: Extraterrestrials мы увидели одновременно с западными игроками.

Здесь на самом деле нужно помнить о том, что чем более привлекательным становится отечественный рынок, тем дороже стоят права на издание игр. По словам Андрея Ковалева, главы службы локализации компании «Бука», издать качественный западный проект сегодня стоит намного дороже, чем это было даже три года назад, когда цены перешагнули пятизначный рубеж. Антон Чернов из «Акеллы» был чуть конкретнее: крупный проект, который с большой вероятностью хорошо продается, стоит сегодня от \$100 тыс.

Естественно, за свои деньги отечественные издатели хотят и другого к себе отношения.

«По мере того как растет российский рынок компьютерных игр, отечественные издатели платят все большие деньги за лицензии, и у них появляются основания требовать от западных партнеров обеспечения одновременного выхода оригинальных и локализованных версий. Когда за право издания платятся сотни тысяч долларов, даже недельная задержка может привести к тому, что проект окажется убыточным», — говорит Олег Зеликман.

Поиски Запада

Положительные тенденции налицо. Но и сами издатели признают, что столь оперативный выпуск некоторых проектов — пока скорее исключение из правил. Ни для кого не секрет, что русский — это еще не язык первого шепелона, поэтому если речь идет, например, о сборке ресурсов западным партнером, нашим локализаторам, как правило, приходится стоять в очереди, ожидая, пока закончатся работы по английской, французской, итальянской, немецкой и испанской версиям. А потом

2007 год должен стать едва ли не самым урожайным на громкие и, самое главное, оперативные локализации. Чего стоит один только «Ведьмак» — работы уже ведутся, локализация запланирована на осень, одновременно со всем миром. Также «Новый диск» собирается выпустить в этом году Elveon, ShellShock 2, Stranglehold и Unreal Tournament 3.

Слухи о том, что «1С» в 2007 году резко снизит объем локализаций, переключившись на собственную международную издательскую деятельность, оказались сильно преувеличены. Нас заверили, что в ближайшее время стоит ждать Enemy Territory: Quake Wars, а до конца лета должны быть BioShock, Driver: Parallel Lines и Obscure 2. До конца года — Age of Conan: Hyborian Adventures, Crossfire, Kane & Lynch: Dead Man, Haze, Rogue Warrior, Sudden Strike 3: Arms for Victory.

«Приним все эти игры выйдут на русском одновременно с мировым релизом. От опозданий, конечно, мы не застрахованы, но постараемся свести их минимум», — обещает Николай Барышников.



Популярный ролевой блокбастер The Witcher должен стать одним из первых, кто выйдет на российский рынок, когда игра в России появится одновременно с остальным миром. А именно — осенью. Во всяком случае, работы по локализации ведутся уже давно.

уж наступает время второго шепелона — венгерского, польского, русского, чешского и прочих языков.

«Даже если многоязыковая локализация начинается до выхода английской версии, то есть на этапе завершения разработки игры, приоритет при сборке языковых версий имеют обычно западноевропейские языки, а уж потом доходит очередь и до русского», — констатирует Олег Зеликман.

Реально оценивают ситуацию и в «1С». Вот что говорит руководитель отдела локализации Ольга Петрова и глава отдела лицензирования и продвижения Николай Барышников: «К сожалению, мы до сих пор

Самые крупные проекты этого года, издаваемые в России «Софт Клабом», — World in Conflict и TimeShift от Vivendi, Crysis, FIFA 08 и Need for Speed: ProStreet от Electronic Arts, Medieval 2: Total War — Kingdome, The Club и SEGA Rally от стремительно набирающей форму SEGA.

А вот у «Буки» все пока намного скромнее. В планах на этот год стоит раллийный симулятор Colin McRae DiRT и Brothers in Arms: Hell's Highway, третья часть военно-исторической серии на движке Unreal 3. Впрочем, нас заверили, что ничего страшного не случилось: якобы в работе находится еще целая куча интереснейших игр, о которых пока, к сожалению, сами буковцы не имеют права рассказывать. Хорошо уже то, что здесь, как и в «1С», нацелены на одновременный выпуск локализации вместе с мировым релизом.

Тандем «Руссобит-M»/GFI обещает нам Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warlight 2, локализация сиквела известного хоррор-квеста Scratches и серии Sam & Max, а также Dawnspire: Prelude и продолжение Desperados.

достаточно редко имеем возможность начать работу над переводом игры на русский одновременно с началом работ над, скажем, немецкой или французской версиями. Задержка российского релиза на несколько месяцев обычно объясняется именно тем, что чаще всего перевод начинается уже после отправки на «золото» английской «мастер-версии», а иногда и после мирового релиза. Вероятно, русские версии у западных издателей имеют низкий приоритет».

По словам специалистов «1С», в большинстве случаев выход русской версии вообще не планируется разработчиком на этапе проектирования и начала работы над игрой, что, есте-



Английской версии «Riven 2». Смысл персонажа изначально просто не существовало, и перевод пришлось с истинного, на котором был написан оригинальный сценарий.

ственно, приводит к техническим сложностям при локализации.

Дело, конечно, не только в неодолеющем русском языке. Как бы мы не боролись с пиратством, оно все еще держит удар, местами — весьма успешно. Чтобы убедиться в этом, достаточно спуститься в переход московского метро в двух шагах от Кремля.

«К сожалению, пиратство все еще дышит и шевелится, хоть и с трудом. Это заставляет наших партнеров с особым вниманием относиться к своим проектам, чтобы не допустить появления на рынке украденной копии мастер-диска, который еще и в печать-то не ушел!», — рассказывает Марина Гончарова. И сразу же признает: «Наш рынок все еще является побочной статьей дохода для издателей AAA-тайтлов».

Получается этаким замкнутый круг: доверие к нам растет не самыми быстрыми темпами, поэтому официальные русские версии все еще выходят с задержками. Это, в свою очередь, позволяет худо-бедно жить пиратам, удовлетворяющим первый, самый ажиотажный спрос, что по-прежнему сказывается на уровне доверия со стороны западных партнеров.

Все это накладывается на естественную для крупных издателей непереводимость. По словам Виса Виталиса, одна только переписка по вопросу подготовки и получения материалов для локализации порой занимает неделю-две. А после выполнения локализации ее обычно еще надо утверждать у издателя, затем проводить защиту диска, что тоже занимает определенное время...

Есть у начальники отдела локализации «Руссобит-ИМ» претензии и к отечественным локализаторам:

«Конечно, нельзя не признать, что компетентных и адекватных переводчиков найти не так просто. Большинство известных мне локализаторских групп практически непредсказуемы и, бывает, сильно затягивают свою часть работы. Поэтому те редкие локализации, что выходят раньше, чем через месяц-другой после западного релиза, — это примеры удачной кооперации, когда все с обеих сторон было выполнено без задержек и в срок. А это, увы, бывает редко...»

Наивно, впрочем, думать, что наши локализаторы заинтересованы в задержках, — для них это столь же невыгодно, как и для издателя. Причина скорее в отношении со стороны западных партнеров. Раз русский язык для них не столь важен, как немецкий или французский, то и лок-ит (то есть мате-

риалы для перевода, включающие полиграфию, внутриигровые тексты, шрифты, озвучку и графику) часто приходится задержками. Локализатор обычно получает лок-ит либо незадолго до выхода английской версии, либо уже после мирового релиза. Олег Зеликман говорит, что это может быть вызвано самыми разными причинами — затнувшимся процессом подписания лицензионного соглашения и согласования прочих формальностей между отечественным и западным издателями, несогласованностью между западным издателем и непосредственным разработчиком игры, их внутренними сложностями и массой других причин.

Но и то, что присылают, лок-итом зачастую назвать очень сложно. «Часто это некая XLS-таблица, которую выдернули из внутренней базы разработки и где все вперемешку, без контекста. Если повезет, то скидывают звук. Графика, даже в PSD, часто идет со склеенными слоями, без возможности редактировать надписи, и стоит больших трудов уговорить менеджеров с той стороны найти нормальные исходники. А видеоролики, годные для редактирования, я вообще не припомню», — рассказывает Евгений Метляев, генеральный директор компании Atomu (локализаторская студия, состоящая из бывших сотрудников Nival).

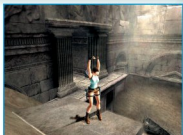
По словам Евгения, многие западные компании проявляют удивительное недоверие к локализаторам. Они часто не дают инструменты для сборки (или дают неполный комплект), предпочитают либо собирать игры самостоятельно, что получается у многих на редкость плохо, либо игнорируют данный вопрос вообще по принципу «вот нам игра, разбейтесь сами».

Ему вторит Олег Зеликман: «Очень редко в состав лок-ита входят исходники и средства для интеграции переведенных материалов, позволяющие локализатору самостоятельно, без помощи разработчика, собрать локализованный билд. Еще реже лок-ит содержит абсолютно все необходимые для полной локализации материалы, в большинстве случаев после тщательного анализа полученных материалов и самой игры приходится дополнительно запрашивать недостающие тексты, логики, изображения, звуки...»

А иногда бывает и так, что разработчик, рассорившись с издателем либо просто прекратив свое существование, не оставляет никаких инструкций по локализации своего шедевра. В итоге, чтобы более или менее опера-



Оригинальный Titan Quest планировалось выпустить одновременно по всему миру, но по определенным причинам не удалось. «Буква-ушла-опи», и адрес Titan Quest: Immortal Throne мы получили практически одновременно с западными игроками.



Tomb Raider: Anniversary. Мировая секс-символ сумасшедшего Елены Соловьевой. Ее голос был выведен в рамках акции, проведенной на фанатском форуме.

тивно выпустить официальную русскую версию, честным, легальным компаниям часто приходится взламывать игру. Если говорить более корректно — извлекать ресурсы и разбираться с ними самостоятельно. Что интересно, практически все российские издатели либо отрицают такие факты, либо уверяют, что это лишь иногда случается при переводе старых проектов. А вот локализаторы оказались куда разговорчивее.

«Да, такие случаи были. Скажем больше: это довольно распространенная практика среди отечественных издателей», — признался Олег Зеликман.

«Подобные факты не то чтобы бывали. В последние два года это происходит практически постоянно», — подтверждает слова коллеги Евгений Метляев.

Вот нам еще один яркий парадокс отечественного рынка. Боремся с пиратами, при этом сами же воспринимая игры их методами, но делаем это исключительно по вине западных партнеров, которые, в свою очередь, призывают бороться с контрафактом.

Но даже если российскому локализатору удалось получить материалы и наладить контакт с зарубежной стороной, это еще не гарантирует его от встречи с «тараканами» иностранных партнеров, которые (тараканы), как известно, у всех свои.

Так, по словам Метляева, существует необъяснимый страх перед переделкой шрифтов: «У одной уважаемой фирмы нарисовали простой прямой растворный шрифт занимает три недели. Мы сделали бы это за день и еще максимум день потратили бы на доводку. А ведь чтобы сделать игру качественно, нужно посмотреть, как будет выглядеть локализованная версия. И, например, при отработке интерфейса вставлять текст или графику нужно чуть ли не каждые полчаса. Когда в планах западной стороны стоят всего лишь три-четыре сборки, этого недостаточно...»

Естественно, в такой ситуации проще всего пиратам. Им не надо подписывать договора, вести переговоры, отсылать диски на подтверждение и т.п. Пират получает новую игру в день выхода, боясь локализаторской команды в спринтерском режиме без сна и на кофейной диете за три-четыре дня делает перевод, на все баги, косяки и ошкибки они просто «чихают», параллельно готовится полиграфия — и максимум через неделю после западного релиза пиратка уже в продаже. Любят в месяц-полтора (до выхода лицензия) им вполне хватает, чтобы прилично заработать.

Официальные же локализаторы не могут, как пираты, перевести кое-как текст, быстро его вставить, озвучить игру на кухне и выложить все это на прилавки. Да и процесс одобрения локализации с западной стороны может затянуться, даже если все сдано вовремя, — месяц или два, по словам Евгения Метляева, сегодня довольно распространенная практика.

Что делать?

Варианты ответов на этот логичный вопрос могут показаться пугающими. Неужели повсеместно переходить на тотальный взлом исходников или же постепенно отказываться от издания в России стремительно дорожающих западных проектов, как уже предлагают некоторые горячие головы? Пока пиратство еще дышит, последний вариант не кажется таким уж фантастическим.

«Те, кто навечно думает, что, поддерживая фальшивые, заставляют издателей снижать цену (которая, к слову, и так давно уже находится на каком-то смехотворно низком уровне), рискуют со временем оказаться один на один с пиратскими стилистическими играми класса AAA. Ведь может так получиться, что их будет просто нецелесообразно официально выпускать в России и странах бывшего СССР», — предупреждает Андрей Ковалев из «Буки».

Понять опасения издателей можно: чем выше цена на лицензию, тем больше копий надо продать, чтобы отбить вложенные деньги (не стоит забывать, что в затраты помимо непосредственно лицензирования входят еще локализация, реклама, производство и отчисления производителям), а в нынешних условиях сделать это ой как непросто.

По мнению Марины Гончаровой, выход очевиден: принимать какие-то более жесткие законы о контрафактной продукции. Но параллельно нужно обязательно налаживать, как говорил Михаил Сергеевич, «конструктивный диалог» с западными партнерами. Все участники российской игровой индустрии сходятся во мнении, что другого варианта просто нет. Именно те, у кого есть прямой контакт с западными издателями, сегодня имеют конкурентные преимущества в России. Яркий пример — компания «Софт Клуб», заключившая прямые долгосрочные договоры с рядом крупных издателей.

«Наши локализации, как правило, выходят одновременно с мировым релизом. Это означает, что работы по переводу игры начинаются задолго до ее завершения разработчиками. Обеспечить такое можно лишь в том случае, если сотрудничество российского локализатора, издателя и разработчика налажено на высоком уровне. К сожалению, далеко не все даже крупные западные игроки имеют в России постоянных партнеров. «Софт Клуб» с такими не сотрудничает — со всеми своими партнерами (EA, Vivendi, SEGA и др.) мы имеем долгосрочные договоренности», — утверждает Сергей Амирджанов, директор по маркетингу компании «Софт Клуб».

Преимущества столь близких и постоянных отношений очевидны: «Софт Клубу» не приходится ни платить за издание игр, ни уж тем более взламывать лок-киты. Конечно,

НОВОЕ — ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ?

Одной из примет последнего времени стал массовый выпуск русских версий старых добрых (или не очень) игр. Попадаются среди них как великие проекты (например, ролевая классика в лице *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Fallout*, *Neverwinter Nights*), так и откровенно проходные. Как нам удалось выяснить, далеко не всегда издание подробных проектов вызвано похвальным желанием наших издателей познакомить российских игроков с классикой. Многие из этих игр входят в так называемый бэк-каталог, который зачастую идет в нагрузку при покупке прав на издание какого-то хита. При этом их цена также входит в стоимость общего контракта. Ко всему прочему, работать с такими играми — сплошная головная боль. По словам знающих людей, игры из бэк-каталога требуют взлома стопроцентно.

«В ряде случаев нам к нам поступают старые проекты, лок-киты к которым утеряны, или проекты, поддержка которых западной стороной уже завершена. В таких случаях иногда приходится извлекать ре-

зультат скорее относится к исключениям из правил, но он наглядно показывает, в каком направлении надо развиваться. Другое дело, что далеко не все тут зависит от российской стороны. И тем приятнее, что западные издатели постепенно начинают понимать: движение навстречу должно быть обоюдным. Свидетельство тому — появление в России представительств *Disney*, *Electronic Arts* и (в скором времени) *Ubisoft*.

«Есть мнение, что в течение ближайших нескольких лет еще несколько крупных западных издателей откроют в нашей стране свои представительства и будут напрямую



Ролевая классика в статусе официальной русской версии придется очень даже неплохой.

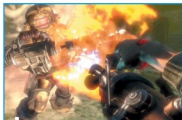
суды для локализации из зашифрованных библиотек самой игры», — признались нам в «Руссобит-М». То же самое подтвердили в «Буке».

Слава богу, есть и примеры удачной оперативной работы по локализации старых игр. Так, русская версия *The Longest Journey* запомнилась тем, что стала первым примером, когда две разных компании, обладая правами на издание разных частей игры (*Snowball1C* и «Новый диск»), официально сотрудничали друг с другом.

поставлять на рынок свои продукты», — добавляет оптимизм Сергей Амирджанов. Согласен с ним и Николай Барышников из «1С».

Одним словом, от слаженной работы связи «Запад-Россия» зависит если не все, то очень многое.

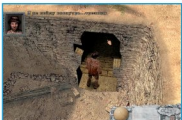
Но при этом многие отечественные издатели готовы и сами выходить на западные и восточноевропейские рынки. Естественно, первое, что приходит в голову, — экспансия «1С», которая за два года открыла офисы в Польше, Чехии, Словакии, Англии, Китае и Казахстане. Есть планы и у других компаний. Антон Чернов признал закономерным выход



Русский BioShock «1С» обещает выпустить до конца лета.



EverQuest 2 с эпическими 20 Мб текста запомнился локализаторам из «Аселя» как самая кропотливая и удачная работа.



Пользуясь случаем, переводчик коварно переложил на локализаторов игры «Макс Боко» и гробница Филаса.



«Фабрикс 17» стал самой сложной и масштабной локализацией 1999 года. В отличие от зарекомендовавшихся, дающих упор на «новизну», замешенную на отращивании (официальный полунд-американской версии), в русской был сочинен изначально запоздалый разработчиками научно-фантастический дух.

«Акеллы» на международный издательский рынок. Все это можно считать естественной защитной реакцией в условиях завышения стоимости прав на издание западных игр. Ведь признавая закономерность роста цен, российские бизнесмены отнюдь не в восторге от такого развития событий.

«Это неизбежная проблема конкурентной борьбы. Путь этот далеко не самый короткий и в ближайшем будущем может оказаться губительным для некоторых компаний», — предупреждает Николай Барышников.

Новое поколение — на русском

Локализация для консолей — отдельная тема. Нужно понимать, что перевод таких проектов, в отличие от игр для PC, — куда более дорогое удовольствие. А значит, и требования к ним намного выше. Неудивительно, что русские версии появляются достаточно редко. Кроме того, в России подобные проекты хоть и набирают популярность, но по продажам пока еще далеко позади своих PC-товаров. Да и цены на консольные записи не «адаптированы» для российских условий — они слишком высокие по сравнению с PC. И пока этот рынок мал, серьезно локализовать консольных проектов занимаются лишь считанные компании. В частности, «Софт Клуб» и «Новый диск».

Так, «Софт Клуб» выпустил около десятка игр для PS2 полностью на русском языке, в том числе новый суперхит **God of War 2**. Что касается PSP, то и на этой платформе регулярно появляются проекты на русском — «Killzone: Освобождение», **LocoRoco**, «Полчица Майами: Отдел правопорядка», **M.A.S.H.** и другие. «Новый диск» недавно выпустил первую полностью локализованную игру для Nintendo DS — «Пираты Карибского моря. На краю света». Но обычно DS-проекты выходят все же лишь частично локализованными (коробка и мануал). Так было, например, с диснеевской **Spectrobes** и развивающей игрой **Brain Training**.

Но в первую очередь всех, конечно, волнует ситуация с консолями нового поколения. Многие сегодня ждут начала локализации игр под Xbox 360, раз уж **Microsoft** начала официальную поставку этих приставок в Россию. Вот что ответил по этому поводу пиар-менеджер департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ российского отделения **Microsoft** **Владимир Верещакин**: «Сейчас мы работаем над подготовкой большого запуска консоли, который запланирован на вторую половину этого года. Дашборд консоли уже русифицирован. Ситуация с локализованными играми изменится к лучшему, в частности, мы ожидаем выход нескольких тайтлов категории AAA полностью на русском языке».

Сергей Амбрджанов из «Софт Клуба» говорит, что PS3 получит первые масштабные локализации (употребление множественного числа здесь не случайно) уже в этом году. Что же касается игр, доступных через сетевую службу **PlayStation Network**, то на данный момент уже вышли несколько проектов полностью на русском языке.

Русификация Wii тоже не за горами. «Переводом меню консоли занимаются амери-

ОНИ ВЕДЬ НЕ ПАРА?

Известны случаи, когда перевод оперативно появившейся пиратки подозрительно похож на официальную русскую версию, которая появляется через месяц-другой. Вплоть до шрифтов и русских голосов некоторых персонажей. Все это наводит на мысль о возможном «сотрудничестве» пиратов с отдельными сотрудниками издательских компаний, которые «сливают» им официальные русификаторы до выхода локализации.

Опрошенные нами специалисты отрицают такую возможность.

«Вряд ли можно говорить о непосредственном сотрудничестве официальных издателей и пиратов. Ну, только если диалектически, как единство и борьба противоположностей. Издатель не станет таким образом саботировать свой собственный проект, а этот «отдельный сотрудник» — свою заработную плату. Такое трудно представить», — заявил **Антон Чернов** из «Акеллы».

«Нам такие случаи неизвестны. Наоборот, все, с кем нам приходилось работать, очень трепетно относились к вопросам защиты данных, вплоть до того, что это порой создавало проблемы для нас. Бывали случаи, когда нам требовалось несколько дней, чтобы разобраться с защитой и запустить

изолированно защищенный рабочий билд игры», — уверяет **Олег Зеликман** («Логрус»).

«Первый раз об этом слышу. Слывать официальные переводы невыгодно: во-первых, это разовая акция, влекущая за собой тщательный разбор полетов внутри компании, а во-вторых, сумма такой сделки вряд ли превысит несколько сотен долларов и уж совершенно точно не покрывает работнику моральные и материальные расходы по увольнению. Не стоит забывать, что дурная слава в нашей индустрии бежит далеко вперед человека, и я сильно сомневаюсь, что кто-нибудь, находясь в здравом уме, возьмет на работу предателя», — заявил **Андрей Ковалев** из «Буки».

А вот **Марина Гончарова** («Новый диск») на прямой вопрос о возможности коррупционного сговора ответила анекдотом: «Сверхсекретное заседание. Моллер и Гитлер обсуждают план разгрома советских войск. Заходит Штирлиц с подносом яблок. Задает стол, забирает со стола палку с документами и выходит. Гитлер спрашивает: «Как же так, Моллер, почему вы допустили, что полковник Исаев проник сюда и украл наши стратегические планы?!» Моллер: «Так он бы все равно отказался, сказал бы, что просто яблоки нам принес». Так что, как говорится, думайте и решайте сами.



канский и японский офисы Nintendo, Россия стоит в списке приоритетных стран. Надеемся, что скоро сможем порадовать вас более свежей информацией», — говорит **Марина Гончарова**.

Пока же известно, что на Wii в частичной локализации выйдет (к моменту поступления



«Killzone: Освобождение» — один из примеров полной локализации игры для PS3

журнала в продажу игра, возможно, будет уже на прилавках) проект по мультипликационному фильму студии Pixar «Рататуй».



Проект по мультфильму «Рататуй» выйдет на Wii в частичной локализации

«...главная надежда российского
шутеростроения...»
Игромания. Июль-2007

«Проклятие над российскими
разработчиками снято...».
ЛКИ. Июль-2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM



ДИАЛОГ С КОМПЬЮТЕРОМ

ЛИЦОМ К ИНТЕРФЕЙСУ



Илья Стрёмовский

Многие из вас, наверное, знают, что колоритное племя разработчиков игр состоит из представителей трех основных профессий: программистов, художников и дизайнеров. Есть и другие, но для нашей нынешней беседы они не важны. Каждая из профессий, в свою очередь, делится на несколько специализаций. Если есть отдельная специализация, значит, работы по ней хватает для полноценной загрузки работника на проекте. То, что среди игровых дизайнеров есть отдельные дизайнеры уровней или игровой механики, никого не удивляет. Результаты труда и тех, и других виды и ощущаются постоянно.

А вот наличие в команде отдельного дизайнера по интерфейсам может оказаться для многих сюрпризом. Особенно если учесть, что и среди художников, и среди программистов есть специалисты по этой теме. Многим кажется, что интерфейс — хоть и необходимая, но незаметная и простая часть игры, разработка которой не представляет труда. Такое неверное впечатление от интерфейса может служить лучшей похвалой для тех, кто его разрабатывал. Ведь на самом деле этот раздел дизайна требует долгого и упорного труда. На некоторых проектах, в которых я принимал участие, интерфейс разрабатывался и целиком переделывался три-четыре раза. О секретах этого процесса и пойдет сегодня речь.

Передовое производство

Что вообще называют интерфейсом? Как и геймплей, интерфейс — это не предмет, а процесс. Организованный процесс общения компьютера и игрока. На практике имеет смысл говорить только об интерфейсах игр с машинами (компьютерами, автоматами). Когда играют люди, между ними нет искусственно созданных барьеров. Они просто общаются. В компьютерном варианте приходится думать над взаимодействием между игроком и бесповоротной машиной.

Определенная часть сложностей должна задаваться интерфейсом. Нет, конечно, кнопки не будут убегать у игрока из-под мышки, но и чересчур дружелюбным интерфейс быть не должен. В нем не должно быть кнопки «Вызвать».

Исторически случилось так, что игры всегда оказывались на переднем краю дизайна интерфейсов. Они всегда заметно опережали по этому параметру бизнес-приложения и продолжают делать это до сих пор. Иногда проходили годы между появлением инноваций в играх и обычных программах. Например, первая компьютерная игра **Tennis for Two** (1958) имела примитивный графический интерфейс. Для другой старушки, **Spacewar!** (1962), был разработан первый игровой манипулятор — прототип современных джойстиков и геймпадов. В жизнь офисных работников графический интерфейс и мышь вошли только в 1984 году с появлением первого Macintosh.

Забавно, но зачастую человек, в первый раз севший за компьютер, знакомится сначала с интерфейсом какой-то игры и только по-

том с интерфейсом операционной системы. Особенно если знакомство с компьютером происходит в раннем детстве.

Потехе время, делу час

Несмотря на характерные отличия игр от других компьютерных программ, им тоже приходится решать одну важную задачу. А именно — взаимодействие с пользователем.

Каковы же критерии правильно созданного игрового интерфейса? Для этого нужно подумать о том, для чего он, в сущности, нужен, какие цели и задачи решает.

В случае коммерческой программы офисного назначения интерфейс призван облегчать пользователю достижение нужного ему результата. Результат ставится во главу угла, он должен достигаться быс-



тро и эффективно. Любые препятствия на этом пути ухудшают восприятие пользователем программы. Работа в офисном приложении может быть очень разнообразной. Поэтому даже очень маленькая офисная программа может иметь сложный интерфейс. Он может позволить разные способы достижения одной и той же цели, иметь много настроек, удобств для разных людей. Здесь царит принцип «клиент всегда прав». Если бы это было возможно технически, то в интерфейсе была бы кнопка «Написать интересную статью», и все было бы рады.

В отличие от прикладных программ, в играх нет определенной цели. Есть игровой процесс. Он доставляет человеку удовольствие и в идеале может длиться сколь угодно долго. А для этого в игре могут и даже должны быть сложности. И определенная часть сложностей должна задаваться интерфейсом. Нет, конечно, кнопки не будут убивать игрока из-под мышки, но и чересчур дружелюбным интерфейс быть не должен. В нем не должно быть кнопки «Выиграть!». Хотя в играх ее вполне можно сделать. В играх дизайнер интерфейса может быть более авторитарным и знать «как лучше». Одна из его главных задач — выяснить, какой из вариантов действительно лучший, и реализовать именно его.

Базовые действия в интерфейсе должны быть максимально простыми и даже скучными. Постепенно от действий игрок должен перейти к навыкам. По ходу игры сложность необходимых навыков должна постепенно нарастать.

Действия игрока, в отличие от офисных программ, могут быть сведены к сравнительно небольшому множеству. Даже в MMORPG или RTS возможных действий на порядок меньше, чем в текстовом редакторе. Но зато они используются значительно рациональнее. Как известно, большинство офисных работников не задействуют мощности программ и на 10%.

Различается и подход к отделению интерфейса от документов или данных, с которыми мы работаем. В офисных программах эту условную границу провести достаточно просто. Например, когда я пишу эти строки, я отдельно воспринимаю текст и отдельно — четко отделенную зону инструментов вокруг, которая буквально обрамляет рабочую область, занимая около четверти экранного пространства. Я очень ясно осознаю переход от печати к редактированию, режиму активного использования интерфейса.

В играх нет документов как таковых. Все элементы на экране несут интерфейсную нагрузку. Юниты в стратегиях, враги в шутерах, красивая бижутерия в казуальных аркадах — все это, по сути своей, затейливо разукрашенные кнопки. Кликнул на врага — он изобразил свою гибель, пощипил правильные действия игрока. Если не кликнуть, тот же враг проигрывает анимацию атаки и намекает, что действовать надо по-другому. Эдакое ходячее сообщение об ошибке. Это как если бы человек выбирал бы пункты из меню в MS Word, кликал бы по кнопочкам на тубарах, а на чистом листе появлялись бы и исчезали сообщения вроде тех, что произносят юниты в стратегиях: «Нас атакуют!», «Осталось 25% брони!», «Задача выполнено», ну и так далее.

Семь законов игротехники

Из-за этих отличий различия и подход к построению игровых и офисных интерфейсов. Для создания качественного игрового интерфейса дизайнер должен соблюдать ряд основных принципов.

Первый принцип (даже не игрового дизайнера, а общепсихологический) — не создавать больше элементов, чем нужно для поддержания игрового процесса. В современных играх могут быть сотни разных юнитов, врагов, предметов иконок и т. п. Но в хорошей игре каждый будет иметь свою собственную функцию, и его присутствие будет обосновано. А если в игре можно обойтись десятком элементов и она остается интересной, то не нужно ничего добавлять.

Второй принцип (в сущности, продолжение первого) — единообразие. Элементы с одинаковыми функциями должны выглядеть, звучать и действовать одинаково. В интерфейсе не должно быть противоречивых участков. Каждый элемент в интерфейсе — это некий сигнал, который программа посылает пользователю. Каждое состояние элемента — тоже сигнал. Каждому сигналу пользователь пытается приписать некоторое значение. Если каждый раз один и тот же сигнал будет обозначать разные вещи, то человек будет испытывать большой дискомфорт.

К примеру, если косой красный крест в правом верхнем углу экрана закрывает текущее окно, то так должно быть на всех окнах, окошках и экранах. Более того, косой красный крест не должен использоваться ни для чего больше. А никакой другой символ не должен закрывать окна. Тогда игрок очень



Иллюстрация: Анна Башмакова

быстро приучается к этому правилу и дальше действует автоматически, даже не замечая этого элемента.

Иногда в реализации вкрадываются ложные спонтанные сигналы от игры. Их нужно отследить и либо задействовать на благо дизайна, либо исключить. Например, в одном прототипе интерфейса для красоты были сделаны блики, которые периодически пробежали по периметру окна. Игроков это приводило в замешательство. Они думали, что что-то происходит, но не понимали, что именно. После изменения дизайна эти блики дополнили звуками фанфар и приспособили для поощрения особо успешных действий игрока.

Говоря о единообразии, мы должны также учитывать и поведение элементов. То есть если кнопка интерфейса при наведении/нажатии демонстрирует определенные изменения — подвывается, создает иллюзию нажатия, — то и все остальные кнопки в игре должны точно так же реагировать на такие же действия. И, конечно, в интерфейсе не должно быть псевдосигналов — элементов, которые выглядят как управляющие, но не поддаются нажатия или любому другому ожидаемому взаимодействию с ними. Такие «фальшивые» кнопки могут довести игроков до бешенства. Они ведь будут нажимать их снова и снова.

Третий принцип — эстетичность. Интерфейс должен быть приятен для глаза и уха. Цвета должны сочетаться между собой. Пропорции отдельных элементов и расположение их на экране должны подчиняться правилам художественной композиции. Эта тема сама по себе заслуживает отдельной книги, и не одной. К счастью, над этой составляющей интерфейса дизайнер работает в тесном сотрудничестве с художниками, обученными делать красиво. Задача дизайнера — придумать, как уложить нужные элементы в рамки правил.

Четвертый принцип — эргономичность. Интерфейс должен быть удобен для использования физически. Для этого можно и нужно использовать наработки по эргономике офисных интерфейсов. Тут цели совпадают. Дизайнеры должны следить, чтобы кнопки были достаточно большими для попадания в них мышкой. Если несколько команд часто используются вместе, имеет смысл их разместить их поблизости друг от друга. Помнить, о том, что в кнопку, прижатую к краю экрана, попасть намного легче, чем в ту, что в центре, и пользоваться этим. Грамотно использовать шрифты, цвета, формы элементов, чтобы они легко узнавались. Количество кликов должно быть минимально.

Пятый принцип — не нагружать кратковременную память игрока. Все, что можно записать, пусть записывается, у каждого элемента должна быть подсказка, все игровые действия должны выполняться одним интерфейсным действием, и оно должно быть под рукой именно тогда, когда надо.

Когда появился персональный компьютер Macintosh, главной причиной его успеха было не то, что графический интерфейс был красив, а то, что им было очень легко пользоваться. Он был интуитивно понятен. Секрет такой доступности был в использовании метафоры письменного стола.

Шестой принцип — от простого к сложному. Базовые действия в интерфейсе должны быть максимально простыми и даже скучными. Постепенно от действий игрок должен перейти к навыкам. По ходу игры сложность необходимых навыков должна постепенно нарастать.

Важно отличать действия и навыки. Навыки состоят из нескольких действий. Например, навык постройки здания в стратегии состоит из следующих действий: клик на меню строительства, клик в нужное здание, клик на месте предполагаемого строительства, клик с протяжкой, если здание нужно сориентировать.

Позже, когда игрок освоится, он будет воспринимать строительство здания уже как действие в более сложном навыке «Построение оборонительного рубежа». И если навыки подаются игроку последовательно, с опорой на ранее выученные, то они также последовательно перемещаются из центра внимания на периферию и поддерживают развитие игрового процесса.

Иными словами, в самом начале игрового процесса, если игрок неопытен, интерфейс сам по себе представляет собой отдельную мини-игру, которая весьма занимает человека в начале игрового процесса. Она затгивает, но обладает большой скоростью научения, поэтому через малое время должна передать эстафету следующим элементам игрового процесса. Но к этому моменту уже потрачено некоторое время и усилия, мозг требует продолжения, и человек готов играть дальше. Задача дизайнера — обеспечить на этом этапе комфортное путешествие игрока от новизны в игровой мир. После начальной фазы интерфейс как таковой должен раствориться в основном игровом процессе. Если игроку требуется даже минимальный уровень

сознательного контроля за совершением интерфейсных действий, то он будет постоянно восприниматься как «чужеродное тело в общей массе игровых ощущений». Такой интерфейс будет оттягивать на себя внимание игрока, искажать общий кажущийся уровень сложности, вмешиваться в игровую процесс. Единственной проблемой игрока должно быть то, когда применять тот или иной навык, но не как совершить необходимые для этого действия.

В переносном смысле

Седьмое, последнее, правило — интуитивная понятность. Интерфейс должен быть максимально понятен для любого игрока из целевой аудитории. Так как все люди разные, приходится прибегать к тяжелой артиллерии. Здесь нам придется коснуться такого понятия, как метафора пользовательского интерфейса.

Когда появился персональный компьютер Macintosh, главной причиной его успеха было не то, что графический интерфейс был красив, а то, что им было очень легко пользоваться. Он был интуитивно понятен. Секрет такой доступности был в использовании метафоры письменного стола. Дизайнеры говорили пользователям — это не экран компьютера, это письменный стол, и вы можете работать на нем, как на письменном столе. Все. Этого оказалось достаточно, чтобы люди начали работать. Файлы — листки бумаги. Часы их рассортировали, надо разложить их по папкам. Если файл больше не нужен, его бросают в мусорную корзину. Элементарно!

Разумеется, ни листков, ни папок, ни мусорной корзины не существует. Есть только символические изображения на экране мони-



тора. Глядя на эти символы, человек начинает приписывать им некоторый смысл и предполагать, что именно они могут означать. На самом деле означать они могут все что угодно, и каждый человек пытается угадать значение, пользуясь своим жизненным опытом, тем, что именно эти знаки означали в прошлом и в каких комбинациях встречались. Понятно, что для разных людей результат может быть самым разным. Для успеха необходимо так выбрать эти символы, чтобы они одинаково воспринимались как можно большим количеством людей. А это совсем не просто. Легкость, с которой это удалось **Стиву Джобсу**, обманчива. Это было гениальное решение. С тех пор заметных прорывов в этой области не было. Мы все также используем мусорную корзину, папки и прямоугольники с загнутым уголком.

Да, появились тысячи иконок на все случаи жизни, но большинство из них совершенно неинтуитивны и их приходится заучивать. Возможно, кто-то мог бы совершить новую революцию, но для офисных программ революция не нужна. Они стали законниками принципа единообразия. При выборе метафоры первичным является ее знакомость как можно большему числу пользователей. Для современных пользователей интерфейсы операционной системы воспринимаются как нечто само собой разумеющееся. Признавая право на существование и успех для всех операционных систем, приходится констатировать, что на компьютерах **Microsoft** доминирует все-таки продукция **Microsoft**.

Поэтому все программы на Windows стараются использовать традиционные обозначения, а иначе изучить их будет значительно сложнее. Авторам это совершенно не нужно.

У игр положение немного иное. С одной стороны, они стараются не использовать метафоры и символы из офисного мира. Хотя бы потому, что это ассоциации с офисом, с работой, а вовсе не с развлечением. К тому же из офисных действий в играх используется разве что сохранение и загрузка с жесткого диска. Ну и еще окошки закрыть.

С другой стороны, играм приходится каждый раз заново выстраивать метафору интерфейса. И найти свой путь между открытым плагиатом у конкурентов и изобретением велосипеда.

Можно отыскать действительно универсальную метафору и построить интерфейс вокруг нее. Но таких универсальных метафор не так много, они имеют достаточно жесткую и простую структуру, поэтому это сложная задача. Иногда это удается с потрясающими результатами. Например, **The Sims** в качестве метафоры интерфейса использовали перестановку мебели, строительство и управление бытовой техникой. В сочетании с сеттингом повседневной жизни получились окружение, очень привычное и понятное для большинства потенциальных пользователей.

Другой способ создать понятную метафору интерфейса — использовать уже имеющуюся и успешную схему. Для этого нужно взять недавно успешную игру того же жанра, что и ваш проект, проанализировать пользовательский интерфейс и выделить ту метафору, которой они пользовались.

Можно использовать несколько более мелких метафор и собрать из них одну. Скажем, взять аналог дисплея авиасимулятора, ко-

В ЧУЖОЙ МОНАСТЫРЬ

Помимо человеческого фактора на дизайн интерфейсов напрямую влияют устройства ввода и вывода и аппаратная часть. С персоналками все более или менее понятно. Монитор (или два), клавиатура, мышь, гонимый руль с педалями, джойстик для авиасимуляторов. Для вывода звука — наушники или колонки. Плюс микрофон, чтобы обкладывать друг друга во время сетевой игры. Для каждого устройства нужно принимать решение. Поддерживать или не поддерживать его в игре, а если поддерживать, то как именно это повлияет на интерфейс? Проблемы могут быть нетривиальными: от дополнительных опций в меню настройки до сложности с пространственным позиционированием звуковых откликов от кнопок.

На консолях все еще интереснее. Возьмем для начала традиционный геймпад и телевизор. 13-14 кнопок на геймпаде, включая аналоговые ручки, и не самое высокое телевизионное разрешение (в случае с консолями прошлого поколения). Привычные к клавиатурно-мышинному изобилию дизайнеры чувствуют себя на голодном пайке. После месяцев такого аскетизма развивается невиданная виртуозность в решениях. Впрочем, выше головы не прыгнут, так что с играми на консолях случается жанровая деформация. До недавних пор стратегии на консолях выглядели в диковинку, ведь этот жанр в немалой степени обязан своему происхождению мыши. Шутеры от первого лица для неподготовленного человека — тоже непростое

развлечение. У привыкших к связке «клавиатура + мышь» людей в первое время геймпад выпадает из рук. С другой стороны, фантинги и забористые платформы с адриналином, как в детстве, падают на тучных консольных лугах не менее тучными стадами. Для них нужно очень аккуратно разложить прыжки, удары, выстрелы, комбы и прочее великолепие на скудный запас кнопок.

Wii выступает в своей собственной категории. Новый контроллер произвел переворот в игровых интерфейсах. Все остальные играют в догонялки. Дизайнеры в счастливом ошалении — они до сих пор не могут толком понять, что делать со свалившимся богатством.

У портативных приставок все те ограничения, что и у больших консолей, и еще более жесткие ограничения по графическим возможностям и средствам управления. Но Nintendo и тут на коне — во всю использует сенсорный экран и стилус, который как мышь, да не совсем, и даже микрофончик с возможностями голосового ввода.

В последние годы в стане игровых устройств прибыло. Маскировавшиеся под средство связи мобильники вышли из подполья и заявили о себе. Из ограничений — кнопка почти как на консолях, экран почти как на хендхелдах.

В погоне за прибылью игры нередко выходят на нескольких платформах сразу, и задуматься о том, как созданный интерфейс будет работать на другом железе, — совсем нелишне.



торы накладывают движущиеся точки поверх карты местности. Тут важно заметить, что метадора не обязана принадлежать тому игровому миру, что изображается в игре. Такая авиационная мини-карта при должном оформлении прекрасно работает и в **Battlefield 2142**, и в фэнтезийном **Warcraft 3**. К ней можно добавить метадору цифровой клавиатуры справа, и уже готова основа для классического интерфейса игры в жанре RTS.

Другой пример — метадора игрового поля настольной игры, с игрушечными фишками. Прекрасно работает для стратегического режима игр серии **Total War**. Такие оригинальные решения позволяют проекту выделиться среди конкурентов. Но оригинальные решения в области интерфейсов — достаточно рискованный путь. Не исключено, что дизайнер сможет придумать действительно оригинальное интерфейсное решение, которое окажется на голову лучше всех конкурентов. Но лучше бы оно было понятно пользователю с порога, иначе они предпочтут неэффективное, но более привычное решение. При этом если у кого-то получится по-настоящему инновационный интерфейс, то его немедленно скопируют конкуренты. Делать инновационный интерфейс для каждого следующего проекта вряд ли реально.

Это похоже на ситуацию с видеоманифестами. В течение многих лет они использовали одну и ту же схему интерфейса — набор кнопок, унаследованных еще от первых магнитофонов для проигрывания звука: треугольник — Play, квадрат — Stop. Потом в какой-то момент одна фирма (кажется, великие инноваторы из **Sony**) представили на рынке схему управления в виде колеса. Этот элемент присутствовал ранее на профессиональной видеоаппаратуре для более удобного и точного управления при монтаже. Инновация

Люди, приложившие руку к созданию интерфейса, способны виртуозно с ним обращаться, даже если он неудобен, как чумаки без ручки

удалась. Но так и не стала основным фактором конкурентной борьбы. Все равно пользователи используют дистанционный пульт с той самой классической схемой. Более того, именно его **Nintendo** взяла за основу для своей действительно инновационной консоли **Wii**.

Учитывая все риски, большинство разработчиков придерживаются золотой середины — поддерживают большинство стандартных решений в пределах жанра и экспериментируют в мелочах. Иногда такие эксперименты «выстреливают» и становятся стандартами.

Борьба на невидимом фронте

В рамках этих правил и проходит процесс дизайна интерфейсов. Сначала определяется игровой процесс, который надо реализовать. Для него берется подходящая метафора или подбирается новая.

Дизайнеры создают эскизы игровых экранов. Они могут быть очень похожи между собой, но каждый должен быть прорисован отдельно. Даже в несложной игре количество экранов может легко достигать нескольких десятков. Поэтому для учета заводят схему, где указано движение игрока от одного экрана к другому.

На каждом эскизе размещаются интерфейсные элементы — кнопки, ползосы прокрутки, надписи, полоски здоровья, индикаторы запасов ресурсов и тому подобное. Для каждого такого элемента описывается его поведение и вид в исходном состоянии, при наведении курсора мыши, при клике. Проводятся первые «бумажные» плей-тесты. Берется подопытный человек, ему дают игровые задачи и просят показать, с помощью каких управляющих элементов он будет их решать. На этом этапе выясняется много нового, особенно про то, что выбранная метафора оказалась неудачной. По итогам плей-теста вносятся изменения.

Когда готовы все эскизы, их выверяют на соответствие описанным выше принципам. Если

требуются, вносятся исправления. Принцип единообразия повинен в большинстве из них. Ведь если на одном экране по каким-то соображениям пришлось, скажем, изменить размеры кнопки закрывания окна, то же самое надо сделать на всех остальных экранах. Это влечет новые изменения. Поэтому процесс этот занимает недели, если не месяцы напряженной работы.

Когда эскизы наконец согласованы, художники рисуют уже полноцветный эскиз, на котором показано, как будет выглядеть каждый элемент. Здесь принцип единообразия уже помогает, потому что можно рисовать только один элемент из многих повторяющихся. На основе полу-чистового эталона формируются задания для художников и программистов. Начинается реализация каждого экрана интерфейса уже в игре.

По ходу дела проводятся плей-тесты экранов, в которые уже можно играть. На этом этапе можно замерять, сколько времени занимает выполнение тех или иных действий неподготовленным игроком. Ключевое слово здесь «неподготовленным». Люди, приложившие руку к созданию интерфейса, способные виртуозно с ним обращаться, даже если он неудобен, как чумаки без ручки.

За это время поступают пожелания от издателя, отзывы от журналистов. Бывает, что за время разработки выходит игра, которая настолько хорошо решила задачи дизайна интерфейса, что они становятся новым стандартом. И тогда разработчики принимают нелегкое решение взять новую высоту, чтобы оставаться конкурентоспособными. Иногда это означает начать разработку интерфейса с самого начала. И вот после долгой кропотливой работы игра выходит в свет. Разработчики жадно читают свежие рецензии. Иногда интерфейс ругают, иногда хвалят. А иногда рецензент ничего про него и не пишет, словно бы и не заметил. Такие рецензии дизайнерам интерфейсов нравятся больше всего. Значит, работа была сделана на отлично! ■



Продолжение лучшего
тактического экшена
2006 года!



PLAYSTATION 3

PSP



UBISOFT

Tom Clancy's

GHOST
RECON

ADVANCED WARFIGHTER

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, Ubisoft, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 «PS» and «PLAYSTATION» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «GFI» logo is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. Оригинал продан: (495) 611-10-11, 807-15-91; office@russobit.m.ru; телефонная линия доступа осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit.m.ru, а также на форуме сайта «Убисофт-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design



Andrew Rollings
Author of Game Architecture and Design
Ernest Adams
Co-Founder of IGDA

New
Riders

NR3

- Жанр учебник по дизайну компьютерных игр
- Авторы Эндрю Роллингс и Эрнест Адамс
- Издательство New Riders Publishing
- Мягкий переплет, 648 стр.

Когда Александр Мишулин, нынешний креативный директор компании «Нивал онлайн», рекомендовал мне эту книгу, он охарактеризовал ее так: «Все что вы хотели знать о дизайне игр, но боялись спросить».

Действительно, Эндрю Роллингсу и Эрнесту Адамсу удалось невозможное. Они соорудили надежный фундамент для будущих теоретиков и практиков дизайна игр. По каждой затронутой в книге теме дан исчерпывающий, энциклопедически тщательный ответ.

Авторы — уважаемые ветераны игровой индустрии. Эндрю Роллингс консультирует британских разработчиков по вопросам дизайна с 1995 года, и это уже вторая его книга. Эрнест Адамс разрабатывает игры уже двадцать лет в ведущих компаниях, в том числе в EA и Bullfrog. Посетителям сайта Gamasutra.com он знаком своими ежемесячными статьями из цикла «Заметки дизайнера». К сожалению, книга пока не переведена на русский язык и доступна только в оригинале. Но ради того, чтобы ее прочесть, стоит освоить знание английского. В разработке игр без него все равно никуда.

Книга состоит из двух полноценных частей и еще одной короткой, в которой собраны приложения. Авторам удалось достичь максимальной насыщенности текста полезной информацией. Поэтому после ее прочтения вы сможете быть уверены, что все важное знаете.

В каждой из глав есть подробный разбор заявленной темы. Проходимся акцентом по каждой из них. Вначале авторы очерчивают место дизайна игр и дизайнеров в игровой индустрии и вообще в современной культуре. Они задают последующую структуру книги в виде «анатомии игрового дизайна».

Важнее для игроков — реализм или абстракция в изображении игрового мира.

Следующие две главы могли бы быть объединены в одну. В них рассматриваются построение сюжетов для игр и создание запоминающихся персонажей. Авторы опираются на классическую трехактную структуру сюжета, с одной стороны, и на модель «Пути героя» — с другой. Они показывают, как эти теории, успешно применяемые в кино и литературе, могут быть органично адаптированы для нужд игр.

В шестой главе с многообещающим названием «Создание опыта игрока» дается краткая информация по истории игровых интерфейсов и текущему положению дел в этой области. Некоторая легковесность этой главы с лихвой компенсируется в следующих двух главах.

Наибольшего внимания во всей книге заслуживает глава седьмая — «Геймплей». В ней Эндрю и Эрнест формулируют свое определение феномена игрового процесса. По их мнению, «геймплей — это одна или несколько последовательностей задач в симулируемом пространстве, которые имеют между собой причинно-следственные связи».

Авторы очень наглядно демонстрируют практическую ценность своего определения. Основываясь на нем, они создают стройную классификацию видов игровых процессов, из которых состоят все современные игры. Это позволяет, с одной стороны, анализировать готовые игры, убрать мистику из самого понятия геймплея, понимать, за счет чего работает та или иная игра. С другой стороны, для разработчиков очень полезно уяснить, за счет каких приемов он может сделать игру своей мечты.

ANDREW ROLLINGS AND ERNEST ADAMS ON GAME DESIGN

Затем идет разбор начальной стадии разработки игр — создания идей, выбора наиболее жизнеспособных из них, оформление этих идей в общепринятом для индустрии виде. Начинаясь будет полезно понять, какое место в процессе создания игры занимает вдохновение, а какое — «рукопись», готовая к продаже. И как первое превратить во второе.

Далее в относительно короткой главе авторы объясняют роль сеттинга в дизайне и исследуют, из чего строится успешное игровое окружение. Попутно они высказывают свою аргументированную позицию относительно того, что важнее для игроков — реализм или абстракция в изображении игрового мира.

Электронную версию этой главы можно найти на сайте Эрнеста Адамса по адресу http://www.designersnotebook.com/Rollings_and_Adams-Gameplay.pdf. На этом же сайте есть и другие публикации Эрнеста, которые тоже заслуживают внимания.

После главы про геймплей вполне логично увидеть главу про другой важнейший элемент игрового дизайна — баланс. Эта глава вполне могла бы называться «Теория игр» — как раз в обычном, математическом смысле. На самом деле для нужд игровой механики нужен совсем небольшой и несложный объем знаний по математике. Поэтому в одной главе авторы смогли уместить джентльменский набор, который позволяет решать 80% реальных задач. Причем сделали это в манере, доступной для людей, совершенно чуждых точным наукам.

На этом первая часть книги завершается. Читатель и авторы к этому моменту уже могут говорить о дизайне на одном языке, и можно углубляться в решение практических задач.

Вторая часть книги — это подробнейшая энциклопедия элементов дизайна, тех кирпичиков, из которых состоят игры. Как и везде, обстоятельство авторов заслуживает всеческих похвал. Например, для игр жанра экшена они приводят около двух десятков составных частей, начиная с базовых концепций типа уровней и боссов, продолжая видами бонусов и заканчивая разбором разнообразных условий победы.

В третьей, рудиментарной части книги представлены рекомендации по подготовке дизайнерской документации, от концепт-документа до полноценного дизайн-документа. Рекомендации носят достаточно поверхностный характер — вероятно, в связи с тем, что стандарта на такие документы не существует, и все зависит от правил той компании, где работает разработчик. Кроме этого, в третью часть входит библиография.

P.S. Приобрести книгу можно в интернет-магазинах Amazon.com (\$24.38) и Ozon.ru (около 2000 руб.).

Резюме: Книга Роллингса и Адамса должна быть на столе у каждого, кто хотя бы задумывается о том, чтобы заняться разработкой игр. Это одновременно учебник, справочник и занимательное чтение. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design вполне заслуженно входит в программу обязательного чтения для начинающих дизайнеров в ведущих российских компаниях-разработчиках и американских вузах.

Оценка: ★★★★★★

Ждёте, пока это произойдёт в вашем дворе?



В последнее время в СМИ увеличился поток сообщений о нападениях на детей.

Мы можем защитить их, а многих спасти! Для этого нам необходимо научиться бороться с маньяками и научить наших детей предупреждать насилие.

Подробная информация
на сайте
www.manjakam.net

ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ НАМ ДОБИТЬСЯ ЦЕЛИ:

- ПРАВИЛО 1.** Не оставляйте ребёнка без присмотра ни на минуту.
- ПРАВИЛО 2.** Научите ребёнка избегать незнакомых людей в безлюдных местах (лифтах, подъездах, переходах и т. д.)
- ПРАВИЛО 3.** Объясните ребёнку, что нельзя принимать угощение и подарки от чужих людей.
- ПРАВИЛО 4.** Научите ребёнка правильно привлекать к себе внимание. Верные слова: «Помогите! Я не знаю этого человека! Я не хочу с ним никуда идти!»
- ПРАВИЛО 5.** Не игнорируйте призывов о помощи! Помните: ребёнка может спасти от маньяка одно лишь ваше внимание!

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Всем любителям попутешествовать по виртуальным мирам, поспрашивать с соратниками огромных боссов, поздравлять подданных от нежити — пламенный привет. На дворе лето, и в ряде разработчиков и издателей онлайн-овых игр наблюдается некоторое затишье. Даже анонсы и пресс-релизы появляются какие-то вялые, без интересных подробностей и нюансов, без перликов, без изюминки.

Впрочем, спокойствие это продлится лишь до сентября месяца, а уж там — только держись. Релизов всевозможных MMORPG на осень запланировано столько, что голова идет кругом. **Age of Conan**, **Fury**, заключительный аддон (а точнее, кампания) **Guild Wars: Eye of the North** и много еще чего.

Но релизы релизами, а вот одного бойца из сплоченной гвардии MMORPG мы к началу осени не досчитаемся. **Auto Assault**, онлайн-овая ролевка с возможностью ездить и сражаться на боевых автомобилях, 31 августа официально прекратит свое существование. Проект оказался крайне неудачным, геймеры, массово ринувшиеся в игру сразу после ее старта, столь же быстро из нее бежали. В **Auto Assault** было банально нечего заняться: освоившись в постапокалиптическом мире за 2-3 дня, игроки понимали, что дальше их ждет только нудная езда по пустошам и вымоливание единичных скудных квестов. Поназавтра NCsoft сократили число серверов вдвое, а теперь вот решили и вовсе избавиться от проекта, признав его неудачным.

Кстати, обратите внимание, что аддон к **Eye of the North** стартует ровно в тот же день, когда **Auto Assault** прекратит свое существование. Впрочем, закрытие одной игры никак нельзя экстраполировать на MMOG в целом. Онлайн-овые игры все расширяются и расширяются, с каждым годом их будет появляться все больше. Одновременно с этим растет и интерес различных компаний, которые видят в MMOG отличную рекламную площадку. В 2006 году на рекламу внутри онлайн-овых игр было потрачено около \$400 млн. Но бизнес-аналитики считают, что уже к 2012 году эта сумма вырастет до \$2 млрд, вплотную приблизившись к обьему рынка телевизионной рекламы.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

Каждому хоббиту — по отдельной квартире!



В одном из ближайших дополнений к **The Lord of the Rings Online** можно будет играть... за кривца!

И снова новости из **The Lord of the Rings Online**. Разработчики энергично улучшают игровой мир и не менее энергично рассказывают о своих планах. Итак, что же у нас свежего? В первую очередь — дома, о которых вскользь мы уже говорили в прошлом номере и которые должны появиться ближе к Новому году (точной даты не называется). В отличие от многих других MMORPG, в **LoTRO** недвижимость не строится, а покупается уже готовой. Все, что остается сделать игроку, это красиво обставить свою хибару разнообразной мебелью и трофеями.

На продаже домашней утвари можно будет и навариться — одновременно с введением домов в игре появится новая профессия, обладатели которой смогут производить разнообразные шкафы и тумбочки. Работы ведется и над большими домами для гильдий — их планируют добавить вместе с отдельными квартирами.

Из других интересных вестей — есть планы обновить игровой мир. Осенью появятся несколько новых локаций, ну а потом настанет очередь и целого региона. Кроме того, разработчики обратили внимание на тех пользователей, которые предпочитают исследовать мир игры в одиночку — для них будет добавлено огромное количество заданий высокого уровня.

Играешь в онлайн — записывайся в топ-менеджеры!

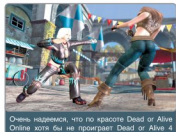
Очень интересное исследование опубликовали компании **IBM** и **Seriosity**. Оказалось, у активных игроков в MMORPG есть все шансы стать успешными менеджерами и бизнесменами. Онлайн дает многие важные для этих профессий навыки: умение работать в коллективе (своей гильдии), установ-

ливать отношения с людьми (новыми игроками, которые только что добавились в команду), рисковать, помогать товарищам, планировать совместные действия, выживать в условиях конкуренции и много еще чего.

Есть на что обратить внимание в онлайн-овых играх и уже действующим работникам компаний. Виртуальные вселенные могут стать отличной учебной площадкой — например, в них сформировались собственные, порой очень сложные, экономические системы (см. хотя бы виртуальный мир **Second Life**), на которых можно изучать реальную экономику. Кроме того, в онлайн можно учиться совместным действиям, поощряя сотрудников и отслеживаям того, насколько они успешно работают.

Кстати, компания **Seriosity** уже предлагает программу **Attent with Serios**, призванную повысить эффективность использования корпоративной электроники. Система оригинальна: каждому сотруднику выдается некоторое количество виртуальных денег, которые он может прикреплять к письмам, подчеркивая их важность. Таким образом формируется некоторая микроэкономика: чтобы иметь возможность часто писать важные письма, нужно и самому регулярно их получать, а значит, стремиться быть максимально востребованным в своей компании. Эффективность этой системы, впрочем, очень сомнительна — почти в любой компании есть люди, которые, например, отправляют почти намного больше, чем получают. Они рискуют моментально «обнищать». С другой стороны — приятно хотя бы то, что элементы из игр начинают переноситься в бизнес.

Многопользовательский мордобой



Очень надеемся, что по красоте **Dead or Alive Online** хотя бы не проиграл **Dead or Alive 4** (Xbox 360), кадр из которого сейчас перед вами.

Всемем скоро члены разных компьютерно-игровых кланов, которые то и дело на форумах грозятся набить друг друга различными элементами лицевой архитектуры, смогут сделать это в привычной обстанов-

ке — то есть прямо в игре. Мы сейчас говорим о **Dead or Alive Online** — очередной части одного из лучших консольных файтингов-сериалов, которая будет целиком и полностью заточена под онлайн и выйдет... эксклюзивно для PC.

Да-да, все верно. Прошли долгие годы блокады, когда на PC не вышло ни одной толковой мордобойной игры, и вот, наконец, настоящий прорыв. К сожалению, подробности о том, как будет устроен процесс онлайн-нового мордобоя, пока нет: единственное, что сообщили разработчики из **Liebo Studio**, это то, что их проект во многом будет походить на классические MMORPG. Так что нам, скорее всего, готовят не чужую доработанный мультиплеер-режим из **Dead or Alive 4**, а нечто более сложное, с развитым персонажем, квестами, групповыми действиями и множеством чемпионатов.

Что ж, звучит заманчиво. Ждать же предстоит еще как минимум год — самой первой выйдет китайская версия игры, приуроченная к началу летней Олимпиады в Пекине (8 августа 2008 года). Ну а чуть позже **Dead or Alive Online** станет доступна и жителям других стран.

Добро пожаловать в Агентство!



Какое декольте! Девушка, лучше бы вы были страховым агентом — тогда не пришлось бы вас убивать.

Рынок онлайн-игр — удивительное место. Если игры однопользовательские уже давно погрязли в сплошном копировании и не страдают оригинальностью, то сделать «не такую, как у соседа» MMOG сегодня — как два байта переслать. Вот свежий пример: **Sony Online Entertainment** со своим шпионским многопользовательским экшеном **The Agency** (выйдет в конце этого года на PC и PS3). В нем каждый желающий сможет стать шпионом, работающим на одну из двух могущественных сторон. Романтикой «рыцаря плаща и кинокала» здесь, кстати, и не пахнет: сотрудникам агентства придется выполнять и грязные миссии вроде убийств и транспортировки нелегальных грузов. Разумеется, не обойдется и без конкуренции между сторонами, правда, как она будет реализована, пока неизвестно.

Забавно, но в **The Agency** не будет прокачки персонажа как таковой: ваша крутизна зависит исключительно от ценности надетых вещей и взятой в руки пушки, так что «гонка за шмотками» ожидается просто сумасшедшая. Впрочем, нечто похожее на систему рангов все-таки должно быть — разработчики обещают карьерный рост, в конце которого маячит такая замечательная возможность, как открытие собственного агентства.

Коротко о важном

■ Всемирным издателем игры **Pirates of the Burning Sea** стала компания **Sony Online Entertainment**. В России же все как прежде: игра выйдет под названием «**Корсары онлайн**» и будет издана компанией «Акелла».

■ В ближайшее время Конгресс США приступит к решению вопроса о введении налога на виртуальное имущество.

■ Фирма **Affinity Media** приобрела информационный сайт **WOW Head**, посвященный игре **World of Warcraft**. По слухам, покупка обошлась в полтора миллиона долларов.

■ **Валентин Киселев**, владелец одного из самых популярных в России пиратских серверов игры **Ragnarok Online**, осужден на три года условно.

■ Знаменитый журнал **Playboy** открыл в виртуальном мире **Second Life** свой собственный остров, где можно приобрести разнообразных сувениров с логотипом-зайчиком.

■ Жительнице Австралии **Tamara Брум** грозит два года тюрьмы и огромный штраф за то, что она, играя в **World of Warcraft**, обманула юношу, чей возраст составлял всего 16 лет.

■ Компания **Internet Gaming Gate** анонсировала **Gods War** — онлайн-игру в древнегреческом антураже и в «корейском» стиле. Подробности пока неизвестны.



Корейцы добрались до Древней Греции. Встречаем Gods War!

LEGO отправляется в онлайн

Фанаты LEGO могут ликовать: в конце 2008 года у них появится собственная онлайн-авенюса. Разработкой MMORPG **LEGO Universe** занимается компания **Net Dev** и... к сожалению, сейчас стало модно анонсировать игры без каких-либо подробностей. Сообщается, что

девелоперы ориентируются на игроков всех уровней и возрастных категорий — начиная с самых маленьких детей и заканчивая многочисленными членами «культа LEGO». А это значит, что игра нас ждет спокойная, созидательная и из кирпичиков в ней, скорее всего, действительно будут сооружать игрушки, а не бить этими самыми кирпичиками друг друга по голове. Что ж, с нетерпением ждем подробностей.



В LEGO-городе LEGO-монстры пытаются напасть на LEGO-грузовик, а LEGO-человечки его защищают.

ONLINE ПИРАТИЯ

ОЧЕНЬ «ВЕСЕЛЫЙ РОДЖЕР»

ФЛИБУСТЬЕРЫ МУЛЬТЯШНЫХ МОРЕЙ

- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- Internet Gaming Gate
- Разработчик
- MOU Group
- Издатель в России/локализатор
- Nival Online
- Цена игры
- Бесплатная
- Скорость связи
- От 128 до 256 Kbit/s
- Треб.
- 2-6 Мб/с
- Сайт игры
- www.piratia.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ

Осень 2007 года

«Вас ждут фантастические приключения, невероятные сражения, чарующие пейзажи и увлекательный сюжет» — разработчики из китайской компании MOU не скупятся на эпитеты, рассказывая о своей игре **Pirate King Online** (в США игра издается компанией IGG под названием **Tales of Pirates**, в России **Nival Online** выпускает ее под названием «Пиратия»). И хотя в пресс-релизах все выглядит красочнее, чем на самом деле, «Пиратия» заслуживает самого пристального внимания, так как сейчас это одна из лучших бесплатных MMORPG в Китае (там релиз уже состоялся). К тому же в самом ближайшем будущем игра появится и на российском рынке.

На протяжении месяца мы участвовали в бета-тестировании игры (по сути, это полная версия с незначительными недоработками), после чего связались с разработчиками и выяснили у них все то, что после беты осталось непонятным. На наши вопросы ответил **Робин Жэнг**, руководитель проекта **Pirate King Online**.

Война в сказочном королевстве

Предыстория игры незамысловата. В некогда мирное королевство Аскарон пришел раздор — племена морфей, которых все считали низшим сословием и к которым относились с презрением, подняли бунт. Когда предводитель племеней узнал, что трое его детей были убиты стражей за то, что хотели отвратить яд от княжеского сада, он пришел в ярость и поднял свой народ на войну.

Коренные, более сильные, чем обычные люди, морфейцы напали на Аскарон, сжигая людские постройки и убивая всех, кого могли найти. Война охватила весь континент, быстро превратив его в руины. В конце концов дикий племенам пришлось отступить и переселиться на удаленный от остальной цивилизации полуостров Демонов. Там они основали величественный город Абaddon. Империя же была отстроена заново и разделалась на три независимых региона: заснеженный **Deep Blue**, древний **Ascaron** (аналогично с Аскалоном из **Guild Wars** так и назриваются) и магический **Succuba Rivage**.

В этот момент и начинается игра. Вы сможете стартовать в любом из трех регионов. Разница не принципиальная, так как NPC и квесты в каждой начальной точке практически одинаковы, а переселиться на другой континент можно сразу после покупки своего первого корабля.

[Игромания]: Почему вы выбрали именно пиратскую тематику? Конечно, пиратская тема сейчас очень популярна, но ведь и игр таких выходит довольно много. Не боитесь конкуренции?

[Робин]: Дело в том, что тема пиратства неисчерпаема. Создавать на ее основе красивые захватывающие сюжеты можно до бесконечности. Тут вам и романтика приключений, и ветер свободы, и похождения под парусом, и покорение стихий и чудовищ, и поиски кладов, и благородный риск, и куча других вещей, которые всегда будут будоражить умы игроков. Кто из нас не мечтал о собственной шхуне, необитаемом острове и сундуках, набитых золотом?

А конкуренции мы не боимся. Тему можно обыграть так, что никто и не подумает проводить аналогии. В нашем проекте стилистика и подача таковы, что, уверен, сравнивая нашу игру с другими проектами на пиратскую тему никому и в голову не придет.

[Игромания]: Как началась ваша карьера в геймдеве? Расскажите немного о вашей студии.

[Робин]: Моя карьера — самый обычный путь любителя компьютерных игр к исполнению своей мечты. Я всегда хотел работать в индустрии электронных развлечений, искренне любил игры и старался узнать о них как можно больше. Довольно быстро я понял, что уже имею достаточно знаний и опыта, чтобы делать игры самому.

Студия MOU, в которой я работаю руководителем проекта **Pirate King Online**, находится в Китае, в городе Шанхай. Прошу не путать с городом Шайтаном из «Пиратия».

Наша команда образовалась в декабре 2004 года и на сегодняшний день состоит из 29 специалистов.



Робин Жэнг — руководитель по разработке и поддержке «Пиратия» в китайской компании MOU Group.

Филлис и три мушкетера

Ветераны **Ragnarok Online** в «Пиратия» сразу почувствуют себя как дома. Стилистика игры, дизайн уровней и персонажей, боевая система и навыки — все вызывает острое дежавю. Только, в отличие от «Рagnarok», значительную часть времени вы будете проводить не на суше, а на море. Название игры не обманывает, вы действительно находитесь внутри сказки про пиратов. Может быть, не самой достоверной, но достаточно простой (играть может даже ребенок). Трое из четырех доступных персонажей — сами деки. Играть вы им еще в куклы, а не с драконами воевать.

Филлис (Phyllis) — юная авантюристка, знающая морское дело не хуже самых опытных моряков и обладающая неуточенной нравом. В детстве ей предлагали, что она проживет до 30 лет. И чтобы не терять отведенное ей время, Филлис колотила свою команду, вместе с которой принялась выслеживать и грабить пиратские суда, наносящая ужас на мирных жителей.



Ланс (Lance) — рожденный на острове Демона паренек, который после прохода через Врата Правды познал все тайны мира и от этого впал в глубокую кому. Сотни лет спустя поиски сокровищ привели на остров колдунью, сумевшую пробудить беднягу. От нее Ланс узнал о древнем артефакте, открывающем портал прямою в рай. Доволевший историей, он решил во что бы то ни стало отыскать меч судьбы и начал свой путь на корабле Филлис.

Ами (Ami) — совсем еще малюта, но обладает незаурядным интеллектом, понимает язык птиц и животных, умеет лечить раны и хорошо разбирается в колдовстве. Ами не человек, никто не знает, откуда она и что от нее ожидать. Единственное, что о ней известно, — такой маленькой она была всегда и такой же останется. Из-за своей уникальности малышка стала целью охотников за чудесами. А когда они вдруг исчезли, Ами объявила преступницей, и ей пришлось скрыться на море, присоединившись к команде из трех отважных пиратов.

Компании этому детскому саду составляет здоровек **Карцез (Carseis)** — плод страстной любви морейфея и человека. Оставшись в двенадцать лет сиротой, он долгое время вел кочевой образ жизни и из-за своего происхождения никак не мог вызвать доверие простых людей. Пока в один прекрасный момент не встретился с Лансом и Филлис, и они предложили ему вольную жизнь пирата.

[Игромания]: Всего четыре персонажа. Почему вы решили так ограничить выбор геймеров, вместо того чтобы сделать систему для кастомизации главных героев? Не боитесь, что это отпугнет игроков?

[Робин]: Я немного перепорчу вашу уверенность: «На выбор игроку предлагается четыре варианта персонажа и множество возможностей придать своему герою индивидуальный облик!»

Понсно: после того как игрок отдаст предпочтение одному из четырех типов героя, он может выбрать для него причинку из большой коллекции. Затем сможет найти подходящие для него лицо. Следующим шагом будет выбор имени. А затем необходимо будет определиться с местом рождения героя — стартовой зоной. Важно, что на начальном этапе игра не вынуждает игрока моментально определиться с выбором класса, а просто сообщает, какие варианты профессий ему будут доступны.

Перед тем как создать героя, есть шанс еще раз убедиться, что

все сделано верно — с именем, внешним видом и «родным» городом у нас все в полном порядке. Если что-то не так, будет возможность изменить настройки.

Дальше еще интереснее: в игре предоставляется неограниченная свобода в тренировке своего персонажа. Силу, ловкость, интеллект, выносливость и дух вы можете развивать как вам вздумается, ориентируясь на то, какую профессию вы хотите выбрать для персонажа впоследствии.

Кстати, в игре за определенную плату можно изменить и причинку, и цвет волос. Более того, Филлис сможет купить пета — маленького любимца, который будет помогать в сражениях. Кроме того, можно приобрести для своего персонажа массу уникальных украшений, например, воздушные розовые крылья, почти как у бабочки.

[Игромания]: Почему почти все главные герои, кроме Карцеза, дети? На геймеров какого возраста в основном ориентирована игра?

[Робин]: Отчасти вы правы, но детьми их можно называть только из-за милой внешности. На самом деле у каждого персонажа есть своя многолетняя история. Ами выглядит как обычное человеческое дитя, но не потому, что она ребенок. Просто благодаря особым, уникальным генам ей никогда не суждено вырасти и состариться. Да и арсенал способностей у нее детский: она умеет общаться с окружающим миром, исцелять самые сложные раны и изобретать предметы.

Прекрасная Филлис, например, тоже давно вышла из младенческого возраста. Она привлекательная девушка с выразительными глазами, которой суждено прожить только 30 лет. Кроме того, она великолепно разбирается в морском деле и даст фору любому матерому пирату.

Про Ланса можно написать целую романтическую поэму, в него влюблены практически все китаяцкие девочки, но крайней мере, поклонники Pirate King Online. Он мальчишка, но не ребенок. Ланс удивительно похож на сказочного принца из розовых девицких грёз.

О Карцезе вы и сами уже знаете. Крепкий, решительный, сильный и смелый здоровяк, настоящий воин, слегка напоминающий демона, но за обманчивой суровой внешностью скрывающийся доброе сердце.

«Пиратин» (давайте я буду именовать игру так, как она будет называться в России) ориентирована на широкую аудиторию игроков. И на любителей онлайнных

Игровые классы

Чемпион (Champion) — типичный танк, убить его практически нереально, но быть он, как девушка.

Воитель (Crusader) на высоких уровнях может уходить в невидимость, применять станы и прерывания, поэтому очень силен в PvP.

Стрелок (Sharpshooter) стреляет из ружья и накладывает на неприятеля эффекты вроде замедления и понижения защиты.

Морской волк (Voyager) — магический класс, раскрывающий себя в сражениях на воде. Он единственный обладает морскими ударами и заклинаниями, которые улучшают свойства кораблей.



Целитель (Cleric) — класс, максимально близкий к лекарям из других MMORPG. Единственное отличие — неплохой щит, убить его довольно сложно.

Чернокожники (Seal Master) — нечто среднее между снайпером и клириком, имеет заклинания для поддержки группы и немного дебаффов (магия, снимающая с врагов защитные и усиливающие заклятия).

разделений, и на поклонников лирической темы, на детей, на взрослых. Всем, кому нравится аниме, забавная и немного мультяшная графика и забавно выглядящие монстры, атмосфера легкости.

Жизнь по сценарию

Генерация внешности сделана достаточно примитивно. Несколько прицельно, десяток физиономий — вот и все разнообразие. В начале игры у всех персонажей есть только один удар, которого вполне хватит, чтобы разобраться с мелкими монстрами. На 10-м уровне вам предложат пройти специальный квест и выбрать, наконец, профессию.

Варианты зависят от вашего персонажа. Например, малышка Ами может стать магом или мореплавателем, а Карцез — рожденный боец. Всего в игре 10 классов, хотя некоторые из них становятся доступны к концу игры

в качестве специализации к основной профессии. Из охотников получаются стрелки, из мореплавателей — морские волки, из мечников — чемпионы и так далее.

[Игромания]: Для каждого персонажа в игре есть всего несколько профессий? Вы сознательно так ограничили выбор, чтобы сделать персонажей более индивидуальными? Или дело в чем-то еще? Будете ли вы добавлять новые профессии после выхода игры (вместе с патчами)?

[Робин]: Игроку предоставляется свобода в выборе ремесел для развития своего персонажа. Исключение составляет, пожалуй, только Карцез. Но его прямая карьерная лестница от мечника до чемпиона характеризует его внутреннюю сущность — все-таки не пристало настоящему силачу заниматься собирательством трав и колдовством.



Карцез только выглядит огромным и опасным, из самого деле это добрый гигант, который всегда готов прийти на помощь.

Эффекты заклинаний и ударов выглядят красиво, а огромный размер цифры, показывающей наносимый урон, дают почувствовать себя супергерою. Только вот умений у героя немного. Может быть в целях баланса, а может, из-за недостатка времени разработчики дали каждому классу не более десяти спецударов. Их мощность напрямую зависит от вложенных очков, которые выдаются с каждым новым уровнем.

В начале игры совершенно непонятно, куда именно их лучше вкладывать, поэтому слить очки впустую проще простого. Например, если вы выберете профессионала охотника и начнете прокачивать луки, эти навыки окажутся бесполезными после того, как вы переквалифицируетесь в стрелка и возьмете в руки ружье.

Планировать развитие своего персонажа нужно заранее, а еще лучше тщательно изучить официальный форум www.tale-sofirates.com/forum и найти проверенные сценарии развития. Иначе ошибок не избежать.

[Игромания]: Очки жестко закреплены за характеристиками. Перераспределить их в бета-версии нельзя. Отчасти это ограничивает возможности развития персонажа. Если очки распределить неправильно, то придется начинать игру с начала. В финальной версии будет какая-то возможность перераспределить очки умений? Или выбранную линию развития персонажа уже никак не переделать?

[Робин]: В игре есть предметы, которые влияют на характеристики персонажа. Некоторые будут выпадать с монстров, а какие-то можно будет купить в специальном игровом магазине. «Пиратия» — это такая игра, в которой любой персонаж с любыми навыками может найти себе интерес-

ное занятие, поскольку количество игровых ситуаций огромно.

Геймер может не только сражаться с монстрами, но и, например, воспитывать питомцев, покупать для них корм, улучшать характеристики своих кораблей, продавать их и покупать новые, вместе с другими игроками выполнять квесты. Так что с персонажем любого уровня и разной степенью прокачки характеристики игроку будут интересны.

В поисках жертв

Квесты в игре практически все из разряда «принеси-подай» и «убей их всех». Периодически будут попадаться коммерческие и классовые миссии, но смысл у них тот же, только награды получатся. Отсутствие оригинальности создатели компенсировали юмором — в описаниях квестов просят вырезать местную фауну. Хотя и здесь не все так просто. Если на ранних стадиях проблем с нахождением жертв нет, то начиная с 20-30-х уровней зверушки умирают намного быстрее, чем возрождаются. И большую часть времени приходится не мечом махать, а ждать. Особняком стоят сюжетные квесты, за выполнение которых начисляются очки жизни. Их можно потратить на совершенствование мирных навыков: рыбалка, ремонт, опустошение затонувших кораблей, добыча руды и древесины.

[Игромания]: Когда персонаж достигает 25-30-го уровня, монстров для него становится очень мало. Зачастую, чтобы прокачаться, приходится долго ждать респауна. По-

Онлайновый флот

Первый свой корабль можно построить на 15-м уровне. Особой прочностью или маневренностью он не отличается, зато несет на борту большую пушку и одно из выбранных вами устройств — рыболовную сеть или кран для сбора корабельных обломков.

Три океана, составляющих огромный водный массив «Пиратии», заселены живностью не меньше суши. Здесь можно встретить агрессивных медуз, рыб-убийц, зубастые водоросли, вооруженных колючими ураслоками и даже морского дракона. Управление кораблем такое же, как обычным персонажем, но морская лодка менее разнообразна, чем лесные пейзажи и ориентироваться сложнее.

Не исключено, что прокликая курсором по водной глади несколько часов, вы возненавидите синий цвет. К тому же лодка с большим аппетитом жрет топливо, и если вы забудете заправиться в ближайшем порту, можете раньше времени пойти на корм рыбам. В игре есть множество предметов для торговли, и, переправляя на корабле товары между заказчиками, несложно сколотить неплохой капитал.



Главное при этом — найти выгодный торговый маршрут. Для тех, кто вместо спекуляции предпочитает исследование, существуют специальные карты, изредка падающие на местонахождение сокровищ. Хотите почувствовать себя героем романа Стендона? У вас есть такая возможность.

[Игромания]: Вопросы по поводу морских баталий. Предполагается, что высокоуровневые персонажи воюют только на море, или и на суше им будет чем заняться?

[Робин]: Прокачанные персонажи могут воевать как на море, участвуя в войнах гильдий или посещая подземелья, так и на берегу. В лесу их всегда будут поджидать сильнейшие боссы, так что скучать не придется никому.

чему вы ограничили число монстров для высокоуровневых персонажей?

[Робин]: На самом деле количество монстров, в том числе и высокоуровневых, не ограничено. И их в игре, на разных территориях присутствует огромное количество. Это и наземные монстры, и морские чудовища, и боссы от 25-

го до 100-го уровня. Просто это особенности бета-версии, в релизе недостатка противников не будет.

Чтобы не заблудиться в двух оснах из-за мизерной дальности обзора, разработчики ввели в игру радар. Так называется окошко для ввода координат, после чего перед персонажем появляется стрелка, постоянно указывающая



Стартовый город напоминает рыночную площадь. Здесь можно купить и продать все, даже совет.



Сколько уровня нанес персонаж в «Пиратии», видно издалека.

в нужную сторону. Циферки можно узнать у NPC. Получили задание отнесите письмо Бобу? Вводите координаты Боба и идете по стрелке. Так выполняются практически все квесты в игре. Просто, быстро, скучно.

Флора и фауна

Монстры под стать персонажам. Маленькие, миленькие, с ног до головы анимешные, вызывают острую ностальгию по Ragnarok Online. Прикалывать хомечка своего уровня можно всего за пару секунд, примерно столько же нужно грызнуть на несколько уровней выше, чтобы отправить на тот свет вас.

Искусственный интеллект не отличается умом и сообразительностью, зверушки часто застревают в деревьях и становятся легкой добычей для стрелков и магов. Но если добираться до цели, мудро выбирают тех, кто послабее, с меньшим количеством жизней и уровней.

[Игромания]: В игре очень необычные, запоминающиеся монстры. Расскажите, как вы их придумали.

[Робин]: При создании игры мы проштудировали все возможные книги о пиратах, в том числе трилогию Сабатини о капитане Блэде, Стивенсона («Остров сокровищ»), Штильмарка («Наследник из Калькутты»), Архенгольца («История морских разбойников Средиземного моря и океана»).

В создании монстров нам помогли прежде всего байки о пиратах, которых за всю историю их разбойничьего промысла накопилось огромное количество. За вдохновением мы обращались в богатой азиатской культуре. Прообразы наших чудовищ есть в сказаниях и легендах, в древнекитайском искусстве: в «Собрании иллюстраций, рисующих небо, землю и человека», в

книгах «Шань хай цзинь» — «Книга гор и морей» и Шэнь шаньшо-шань «Духи животных» — благодаря этому преданию, кстати, появились популярный в России китайский календарь с 12-летним циклом, в котором каждый год соответствует определенному животному.

В «Пиратии» есть возможность объединяться в группы, но до 50-го уровня эта возможность даже вряд ли пригодится. Единственной проблемой для соло-игрока могут быть некоторые боссы в подземельях. Ближе к максимальному уровню все меняется с точностью до наоборот, и без надежной партии умирать вы будете часто. Впрочем, погибнуть в «Пиратии» не страшно. Возрождаться в заранее отмеченном месте, вы потеряете только 5% прочности снаряжения и весь запас жизни/маны, который быстро восстановится, едва вы присядете на травку отдохнуть.

[Игромания]: В игре крайне необычно организована игра в партии. Приблизительно до 50-го уровня можно играть в гордо одиночестве. Прямо как в сингл-RPG. Проблемы возникают только при битвах с некоторыми монстрами, но и тех можно победить в одиночку. А вот после 50-го уровня, не объединившись в партию, играть становится очень сложно. Почему вы решили построить геймплей именно таким образом?

[Робин]: Это особенность всех азиатских многопользовательских онлайн-игр, в том числе и китайских. Все наши MMO ориентированы на создание максимального удобного поля для интересного общения и соперничества. Поэтому пока на первых уровнях пользователи осваивают игру, учатся пользоваться «гора-

чими» клавишами, знакомятся с окружающим миром, выполняют начальные квесты, он может справляться своими силами.

А потом мы его сознательно подталкиваем к общению с другими игроками. Разве не для общения и соперничества вы играете в MMO? Это стандартная модель для игр, где определенные квесты с участием высокоуровневых монстров рассчитаны именно на групповое прохождение. Причем если в обычных европейских онлайн-играх необходимо собирать большие рейды около 25-40 человек, то в азиатских онлайн-ролевах все иначе — игру можно пройти с небольшим числом друзей, не напрягая себя рейдовым расписанием.

Самые продвинутые монстры и предметы находятся в лабиринтах. Генерируются они случайным образом в случайном месте, а координаты объявляются системным сообщением в общем канале. В отличие от обычных подземелий лабиринт проходит на скорость. На все про все дается два часа, не успеете добраться до конца — не выдадут вам босса и сокровища. И не забудьте заранее выгрузить из рюкзака все ненужное. Создает впечатление, что разработчики специально сделали крошечный инвентарь, чтобы его ни на что не хватало, и пришлось отстегнуть реальных баков на более объемный мешок. Сама игра полностью бесплатна, но некоторые полезности можно покупать за вполне реальные деньги.

[Игромания]: Многие MMORPG сейчас страдают одной общей болезнью. На прохождение даже небольшой высокоуровневой локальной партии нужно потратить 3-4 часа. Это очень много. А как с этим обстоят дела в «Пиратии»?

[Робин]: У нас рейды значительно короче. Отчасти из-за того, что прохождение подземелий — это не монотонное вырубание монстров под корень, а разгадывание загадок и умелое использование предметов. При этом требования к уровню мастерства игрока заметно более щадящие, не такие, как в других онлайн-играх. Простота прохождения компенсируется конкуренцией с другими игроками, которые будут проходить инстансы параллельно с вашей партией.

Нам кажется, что полтора часа на рейд — это максимум. Поэтому в «Пиратии» очень мало заданий, которые нужно выполнять дольше часа.



Война флибустьеров

В пиратскую игру रहे не встроили PvP-режим. Сражения между игроками происходят на водной глади, на специальной карте Garden Edel, куда можно попасть через морской портал. На противоположных концах этой зоны находятся две базы, задача каждой команды — уничтожить штаб противника. Но так как он окружен оборонительными башнями и очень прочен, сначала придется снести две другие постройки: Granary и Warehouse. Это немного упростило задачу.

[Игромания]: Сколько режимов PvP будет в релизе? Что они будут собой представлять?

[Робин]: В «Пиратии» есть несколько PvP-режимов. Первый из них — обычная дуэль: находиться в городе, игрок может вызвать на бой любого другого персонажа. Если оба геймера согласны помериться силами,

Пираты российского онлайн

В середине августа стартует открытая бета-версия «Пиратии». Проходить оно будет на российских серверах, прокладка персонажей для большого фана на некоторое время будет ускорена, будут проводиться различные внутриигровые ивенты — дни двойной экспы, праздники с подарками и бесплатными предметами. После релиза, который состоится осенью, игра останется полностью бесплатной.



Корабль в «Пиратии» не раскваш, а средство передвижения.



У героев игры волосы всех цветов радуги. Особенно популярны красные и фиолетовые оттенки.

они телепортируются на специальную боевую арену.

Есть режим «группа на группу», где игроки также сражаются на арене, но уже командами. Есть подземелья, которые сами по себе являются PvP-зонами, соответственно, там команда, которая первая убила босса, получает все сокровища.

Четвертый режим — это войны гильдий, когда одна болевшая общность геймеров вызывает на бой другую. Соответственно, на каждом сервере есть свой чемпионат, и гильдия, которая занимает в нем первое место, получает различные внутриигровые бонусы.

Также можно поохотиться на местную живность, которая оставляет после себя полезные зелья — они пригодятся в финальном бою. По плану разработчиков, игроки должны уничтожать все оборонительные сооружения на своем пути, но так как башни стреляют в первого встречного, обычным делом стало выставлять вперед самого бронированного персонажа с лекарем, и пока он принимает на грудь свиней, дружной толпой перебежать на другую сторону.

Вести сражения можно не только на суше. Корабельные перестрелки во многом напоминают Warcraft 2, только управляете вы не всей флотилией, а лишь своим суденышком.

Большим недостатком является то, что портал в Garden Edel открывается раз в неделю, и участвовать в боях могут лишь шесть гильдий, первыми подавшие заявки. По результатам сражений ведется статистика, и лучшие команды получают особые привилегии. Например, возможность торговать с NPC в городе Шайтан (Shaitan), где продается редкое сырье.

[Игромания]: Игры, сделанные в Азии, необычайно колоритны, но на Западе известны лишь немногие из них. Изначально вы делали игру для китайского рынка. Расскажите, насколько отличаются геймеры в Китае и, допустим, в США или Европе?

[Робин]: Отличаются, и очень сильно. В Азии сейчас бум MMORPG, в той же Корее, например, играет до 70% населения. У нас это уже часть культуры, а в Америке или во Франции пока что воспринимается как... ну не то



ДОЖДАЛИСЬ?

Необычайно легкая, романтическая, мультяшная, но при этом глубокая и увлекательная игра о пиратах. Собираетесь поглотить пару месяцев, а затягивает на недели и месяцы.



Некоторые суда настолько огромны, что едва помещаются на игровом экране. Платформенная баттлер на калуге — лучшее средство против любых морских обитателей.

чтобы развлечение для хардкорщиков, но уж точно не как элемент культуры.

Азиатский рынок более восприимчив и привлекает огромное количество людей разных возрастов и социального уровня. Европейский и североамериканский рынок менее лояльный, и если смотреть на западные хиты, то они мало чем отличаются от Ultima Online, так как рассчитаны на людей, которые заведомо хорошо разбираются в играх вообще, требуют геймерского опыта, а главное, очень много свободного времени.

Азиатские игры предлагают гораздо больше гибкости игроку и не так требовательны ко времени. Если у пользователя есть большое желание играть, но из-за работы или учебы нет возможности долго сидеть за монитором, то для него всегда существует возможность быстрее прокачаться, купив во внутриигровом магазине за реальные деньги специальные предметы, которые помогут ускорить прокачку. Там же можно купить оружие, одежду, броню и прочие вещи, если пользователь ограничен временем и не может заработать эти предметы в игре.

Кстати, в «Пиратин» уровень персонажа несомненно важен (всего их 100), но это не единственный показатель крутости. У игрока может быть 80-й уровень и плохая экипировка. И его сможет победить игрок, допустим, 60-го уровня, у которого будет гораздо лучшее снаряжение. И ес-

ли в европейских играх 80-й уровень однозначно победит 60-й, а 70-й победит 50-го, то в азиатских играх все не так однозначно.

В восточных MMORPG всегда есть минимум три способа стать лидером:

- посвятить игре много времени;
- вложить деньги в обмундирование, оружие и другие полезные предметы;
- просто хорошо играть и интуитивно чувствовать, что нужно делать.



Как и многие другие азиатские MMORPG, «Пиратин» распространяется по принципу «Играй бесплатно, но если хочешь иметь преимущество — плати». Бонусы за реал включают в себя ценные предметы (от оружия до временно повышающих характеристики снарядов), увеличение получаемого опыта, расширение инвентаря...

Не стоит ожидать от «Пиратин» сложного геймплея и мудреных тактик. Все — от производства предметов до боя — здесь максимально упрощено и понятно с первого взгляда. Нетребовательного человека игра вполне устроит. Особенно если он увлекается аниме. А вот игроки, понахавшие пороку в сложнейших рейдах World of Warcraft и Guild Wars, вряд ли заинтересуются «Пиратин». Впрочем, чтобы расслабиться и отдохнуть от сложных тайтлов, эта игра подходит как никакая другая. ■

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2007 Orion. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (russianshield.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

THE SECRET WORLD ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

FUNCOM СОБРАЛА ВСЕ МИФЫ ЗЕМЛИ

- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- Edos Interactive
- Разработчик
- Funcom
- Сайт игры
- www.darkdemonscryga.com

ДАТА ВЫХОДА

2008-2009 год

Норвежцы из Funcom еще не успели выпустить Age of Conan, а уже анонсировали следующий MMORPG-проект с громким названием The Secret World.

В относительно небольшом пресс-релизе говорилось только о том, что игра соберет в себе все мифы и легенды, которые успело придумать человечество за свою многовековую историю. Подробно рассказать о проекте вывался пикар-менеджер Funcom Эрлинг Эллинген.

Зарождение идеи

Со слов Рагнара Торнквиста, продюсера и руководителя проекта, идея игры родилась почти десять лет назад. Все это время идея крепла, обрастая новыми мыслями, а в середине лета 2006 года Funcom приступили к реализации.

Рагнар описывает ситуацию так: «Мы всегда хотели создать нечто совершенно не похожее на стандартные онлайн-игры. Традиционные фэнтези-вселенные

интересны, но хочется же чего-то нового. Мы решили воссоздать реальность, в которой каждый бы чувствовал себя частью чего-то большого и таинственного, почти сакрального, такого, к чему бы и хотелось, и одновременно близко было прикоснуться. По-моему, самое близкое к современной действительности и в то же время таинственное — это легенды».

[Игромагия]: Легенды реального мира — это здорово, но слишком уж обобщено. Расскажите поподробней, о чем будет игра?

[Эрлинг]: Вселенная The Secret World — это, с одной стороны, наша обыденная реальность, но в ней происходит нечто необычное. Игра объединяет сразу два мира. Привычную для нас матушку-Землю со всеми ее особенностями: техническим прогрессом, миллионами людей, огромными мегаполисами.

Но есть и другая Земля — параллельный сверхъестественный мир. На первый взгляд, в нем все точно так же, как и в реальном. Но стоит присмотреться повнимательней, и вы обнаружите массу отличий. В знакомых, казалось бы, городах живут крайне необычные сказочные существа, на каждом шагу поджидают тайны и загадки...

Если вы думаете, что граф Дракула не существует, а ведь мы не летаем на метлах под пол-

ной луной в центре Парижа — мы вас быстро в этом разубедим.

[Игромагия]: Вы упомянули всего несколько городов. Создается впечатление, что игра будет включать только десяток столиц Европы. Так ли это?

[Эрлинг Эллинген]: Что вы! Говоря о том, что игровой мир — это наша реальность, мы нисколько не лукавим. Вы правы в том, что пока из городов мы сделали только Нью-Йорк, Лондон и Шанхай, однако их будет гораздо больше.

Что же касается достоверности игры, то сразу хотим предупредить: реализм — не самоцель. Мы всего лишь взяли Землю за основу и творим на ее поверхности вселенную, полную мистики и чудес.

Реальность происходящего

Мало кто задумывается над тем, что моделировать придуманную вселенную значительно проще. Ведь в ней можно фантазировать на полную катушку, а небольшие ошибки дизайнеров и художников игроки всегда спишут на полет фантазии. Совсем другое дело, когда воссоздается реальный мир (пушкы и с элементами мифов). Тут ошибок быть не должно, иначе люди сразу заметят подвох.

[Игромагия]: Почему вы решили моделировать реальный мир практически целиком? Ведь это колоссальная работа.

[Эрлинг]: Любая разработка обычно «танцует» от движка. Именно его возможности во многом определяют, что за игра получится в итоге. Мы используем «моторчик» собственной разработки — Dreamworld Engine. Age of Conan, кстати, создается на нем же, просто на более ранней версии. На «Конане» мы потренировались делать огромные локации, но здесь это не главное, геймплей от размера окружающего пространства зависит мало.

[Игромагия]: Кто собирает сказания, мифы, легенды для игры? Вы же не все подряд в нее помещаете, наверняка есть какая-то система отбора?

[Эрлинг]: Мы черпаем вдохновение отовсюду — начиная от книг и фильмов по реальным событиям и заканчивая средневековыми легендами и фольклором. У нас было много лет для того, чтобы накопить материал. А вообще, мы очень серьезно относимся к отбору преданий — каждый отдельный миф, каждое сказание курируется своим продюсером, который следит, чтобы они согласовывались с другими составляющими игры, логично переплетались с уже встроенными в игру легендами.

[Игромагия]: Сколько человек работает над проектом?

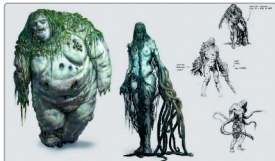
[Эрлинг]: Сейчас в команде 30 человек, работа идет с прошлого лета, то есть уже почти год. Скажу больше — Secret World уже иррабелен. В разработке Age of Conan сейчас принимают участие больше 170 человек, как только мы его выпустим, все силы будут переброшены на Secret World.

Удивительное рядом

Любой человек знает не сколько легенд и тайн Земли: о золоте майя, о тайнах пирамид, Гравле, Тунгусском метеорите, снежном человеке и, конечно, об инопланетянах. В Secret World нам предлагают не просто столкнуться со всеми этими чудесами, а разгадать их загадки.



✓ Эрлинг Эллинген, пикар-менеджер Funcom.



✓ Некоторые выходы из потустороннего мира выглядят весьма угрожающе.



Из двери в потусторонний мир может выскочить самая необычная тварь.

[Игромания]: Какие самые интересные мифы и легенды положены в основу параллельного мира? Миф об Атлантиде, древнегреческие легенды, Лох-Несское чудовище, круги на полях, гости из будущего — все это будет?

[Эрлинг]: Мы работаем только с самыми известными загадками и мифами. Например, Лох-Несское чудовище и замок Дракулы в игре будут обязательно. Однако мы постараемся встроить в игру и несколько малоизвестных мифов, и даже наши собственные фантазии. Обратите внимание, все мифы в параллельном мире представлены как часть реальности. У игроков не будет сомнений в том, что все это действительно существует.

[Игромания]: А вы сами верите в легенды и сказания, с которыми работаете?

[Эрлинг]: А как же! Как можно во все это не верить? Достаточно почитать книги, газеты или посмотреть новости по телевизору, чтобы понять, что наш мир полон загадок и тайн. Просто большинство людей слишком невинательны и относятся к ним с изрядной долей скепсиса. Но каждый день на Земле творится что-то невероятное. Я верю, существует мир, из которого приходят все наши тайны.

[Игромания]: Вы с таким благоговением отзывались обо всех тайнах Земли! Может,

вам даже хотелось бы жить в мире, где есть Атлантида, Дракула и Лох-Несское чудовище?

[Эрлинг]: Вы попали в самую точку! Знаете, моя самая большая мечта — это прикупить себе когда-нибудь или создать самому машину времени.

Но еще интересней было бы отправиться в такой мир на экскурсию. Не считите меня конечным романтиком. Я весьма доволен положением дел в реальном мире, но я всегда хотел пожить — пусть немного, пусть хотя бы чуть-чуть! — в средневековые или в Древней Греции. Ведь в те времена люди куда внимательнее относились к тайнам.

Маховик времени

Желание разработчиков создать игру, привязанную к конкретному моменту в настоящем, породило массу домыслов и опасений. Ведь возможность самому перевернуть реальный мир, переключить политическую карту, пусть и на экране компьютера, затмевает все тайны и загадки планеты.

Будут ли вообще на карте Иран, Ирак, Украина, Польша, Россия, США? Можно ли принести в жертву Дракуле крикливого депутата или натравить инопланетян на заревавшегося соседа? Как разработчики будут управлять со временем своего волшебного мира и как они собира-

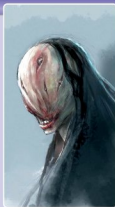
От названия к названию

Первоначально рабочим (конспиративным!) названием игры было **The World Online**, и разработчики оно вполне устраивало. Но потом им показалось, что главное в игре — не то, что реальность мигрировала в виртуальную реальность и стала Online, а то, что у нее появился двойник, параллельный, тайный мир — **Secret**. Отсюда возникла идея переименовать игру в **The Secret World**, так она и была представлена в пресс-релизе.

Однако геймерам для того, чтобы узнать оригинальное название игры, пришлось помучиться. Дело в том, что Funcom решила набрать потенциальных игроков еще до релиза, сформировать комьюнити.

Идея была проста: все желающие решали загадки и, пройдя по серии ссылок с головоломками, попадали на официальный сайт игры. Кто и когда решил, что ключи-разгадки являются названиями — неизвестно, но главное то, что слух пошел. Так родилось целых три дополнительных, но совершенно неверных названия.

Dark Days Are Coming — это решение первого пазла и по совместительству адрес фан-сайта с официальными иллюстрациями. Решив, что для названия длинного, геймеры признали это девизом игры, и уже на следую-



щий день в Сети появилось с десяток вариаций на тему «темных дней».

Разгадка второй головоломки — **Dreams of a Fallen Earth** — положила начало слухам о том, что игра будет называться **Fallen Earth**. В действительности же **Dreams of a Fallen Earth** — всего лишь адрес блога, посвященного игре.

Последняя версия — **Cry Gaia**, разгадка третьего пазла — была единодушно признана названием игры. Правда, словосочетание оказалось лишь адресом портала. Настоящее же название — **The Secret World** — было объявлено истрадававшимся геймерам только через шесть дней после открытия фан-сайта, одновременно с анонсом.

ются контролировать события в игре — вот в чем вопрос. Ведь игра без правил — это беспредел, а единственное о б ъ я в л е н и е в Funcom правилу — это отсутствие ограничений.

[Игромания]: С какого момента реальной истории начнется игра?

[Эрлинг]: Действие будет разворачиваться в XXI столетии. Но мы не собираемся погонять события игрового мира под события реального, чтобы в точности следовать ходу истории. Конечно, заманчивая идея — создать виртуальную копию реальности, но вряд ли эта мысль понравится игрокам.



[Игромания]: А что насчет прошлого? История игрового мира — это история нашего реального мира во всех подробностях?

[Эрлинг]: Не совсем так. Правильнее было бы сказать, что место действия игры — реальный мир, с своим появлением **Secret World** обязан сегодняшнему положению дел на Земле. Но в пространстве игрового мира будет много искажений, причудливых поворотов времени и реальности, а заправлять всем будут именно мифы и легенды — те самые, в которые множество скептиков не верит.

[Игромания]: А параллельный мир



☑ Страшно поднимать, из какого мифа или легенды мог попасть в Secret World этот полуразложившийся винушка.

мифов и легенд — это тоже мир XXI века, или время в нем остановилось где-то в средневековье?

[Эрлинг]: Сказать по правде, мы хотели бы некоторое время подержать в тайне все, что касается параллельного мира.

Но подумайте сами — ведь это в нашем суматошном мире все течет, все меняется, а что до мифов и легенд — то они же вне времени. Возьмем, к примеру, Стоунхендж. Очень давно он был священным местом сбора какой-то мистической секты, и я в этом просто уверен. А последние несколько сотен, если не тысяч лет он подернут пленой тайны и до сих пор будоражит людские умы.

Переберите в уме загадки, о которых вы когда-либо слышали, и вы поймете, что подобный подход верен в большинстве случаев: Атлантида, пирамиды, инопланетяне — все эти чудеса не зависят от того, какой век на дворе. Так есть ли смысл рассуждать о времени, когда мы с вами говорим о вечном?

Чтобы было не стыдно

Крайне необычна сюжетная линия игры. Четко она вообще никак не обозначена, но разработчики дают множество намеков на то, что

основная задача игрока — разгадать все загадки и тайны. Директор Funcom Тронц Арне Аас отвечает на этот вопрос очень уклончиво: «Пропысывая сюжет, мы понимали, что миллионы геймеров ужасно устали от традиционных фантазийных и научно-фантастических вселенных. Secret World — это новый шаг в сознании геймеров. Именно в этом главное отличие этой игры от, скажем, «Конана».

Ведь «Конан» — это проект, основанный на таинственном, но все же знакомом, предсказуемом фантазийном мире. А к SW нужен совсем другой подход: игра помещена в наш, реальный мир с привычным сказом и мифом, которые взяты из нашей собственной истории, из книг, из фольклора. И от этого мир игры одновременно и знаком, и необычен одновременно».

[Эрлинг]: С сюжетом у нас все довольно тонко. Геймер вовсе не обязан разгадывать загадки и выполнять квесты — вы сможете просто жить в реально-виртуальном мире. Никакого принуждения. Но мы моделируем Secret World так, чтобы вам самим захотелось решить все загадки, наполняющие оба мира игры, реальный и таинственный.

Об этом знает только Funcom

До релиза еще далеко, и разработчики крайне неохотно отвечают на любые конкретные вопросы, связанные с геймплеем. Но мы все же попытались узнать о нем хоть что-то.

Так как игровой мир занимает все пространство Земли, резонно предположить, что играть можно будет и за русского, и за корейца, и за африканца, и за австралийского аборигена — у нас ведь должны быть классы и другие средства для индивидуализации персонажа? Должны! Но разработчики, к сожалению, эту информацию пока не подтвердили, но и не опровергли.

[Игромания]: Смогут ли игроки при старте выбрать континент и расу?

[Эрлинг]: Я понимаю ваше любопытство, но сказать что-то конкретное о расах и классах пока, к сожалению, не могу. Зато могу сообщить вот что. В игре будет огромное количество разных характеристик для индивидуализации вашего персонажа. Вспомните систему индивидуализации Age of Conan, где можно с невероятной точностью изменять каждый мускул. Мы собираемся поднять планку еще выше и сделать Secret World первой игрой, где вы сможете узнавать персонажей не только по внешнему виду, но и по мимике.

[Игромания]: Насколько близок к реальности мир вещей, предметов, украшения, оружия?

[Эрлинг]: Настолько, на-



сколько это возможно. В параллельном мире будет несметное количество интересных вещей; что же касается реального мира, то это просто зеркало нашей действительности.

[Игромания]: А оружие? Это будут только пистолеты-автоматы XXI века, или в параллельном мире будет и магия?

[Эрлинг]: Магия будет обязательно. Оружие — это не только автоматы и пистолеты. Будут и мечи, и кинжалы, и посохи... А вообще, поскольку сама вселенная игры представляет собой мир реального мира с параллельным, то и оружие будет представлять модификации привычных нам предметов, наделенных сверхъестественными свойствами.

[Игромания]: Игра будет от первого или от третьего лица?

[Эрлинг]: Мы собираемся сделать поддержку обоих режимов, чтобы геймеры не разочаровались в Secret World с самого начала лишь из-за особенностей управления и отображения игрового мира.

временно. Плохо тем, кто люди могут и не клюнуть на новаторские идеи и остаться жить в более привычных для себя фантазийных или sci-fi-вселенных. Но этим же игра и хороша.

Современные MMORPG — это, по сути, одна большая масса клонов. Принципы геймплея не меняются много лет подряд, всем уже порядком приелась стандартная прокачка, одинаковые квесты, узнаваемый сеттинг. А все тайтлы, которые, по идее, должны были быть нестандартными и новаторскими, себя, к сожалению, не оправдали. У Funcom есть неплохой шанс изменить представление о том, какой должна быть интересная MMORPG. ■



Никогда не возвращайтесь в старые дома...

ШОРОХ

ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ



Продолжение ледящего душу хоррор-квеста.



PLAYTEN
PUBLICATIONS

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



© 2007 Nucleosys. All rights reserved. © 2007 «Прайм-Тайм Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81;
office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

ФЕЙД СРАЖЕНИЯ НОН-СТОП

НА ОСТРИЕ ОНЛАЙНА

- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- Gamecock Media Group
- Разработчик
- Aurap
- Сайт игры
- <http://unleashthefury.com>

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2007

Современные онлайнные RPG в большинстве своем слишком похожи на своих офлайновых прародителей. Чаще всего в них очень много ролевых элементов и слишком мало взаимодействия с другими игроками. Геймеры получают задания, бьются с монстрами, покоряют неведомые земли и лишь иногда вступают в сплоченную перепалку между собой. По прямому назначению — для битья человека с человеком — MMORPG используются редко. А те, кто и рад бы начать серьезный бой с сородичем, недовольны малым количеством игроков, которые желают выступить на PvP-аренах.

Сотрудники австралийской компании Aurap решили напомнить о главной цели любой MMOG. Последние три года команда из 70 человек корпится над инновационной игрой **Fury**. В ней рушатся основы MMORPG: вы сможете создать всего одного персонажа на аккаунте, вам не придется выбивать вещи из монстров, нет даже элементарных квестов. В игре вообще столько нового и непонятного, что без посвященных людей разобраться практически невозможно.

Нам было очень интересно узнать подробности, и мы нашли человека, который сможет удовлетворить наше любопытство. На вопросы «Игромании» ответил контент-дизайнер компании Aurap Майкл Хэмиден.

Сюжетная круговерть

История практически любого игрового мира запутана и трагич-

на, но при этом часто выглядит приятной для ушей. Кровавые разборки на каждом шагу и «ураганный геймплей» нужно как-то обособивать. Авторы **Guild Wars** нашли выход в исходе богов и раздорах, которые начались по этому поводу между людьми. В **Fury** примерно такая же ситуация — люди не могут жить дружно.

Мир игры называется Альтай (Altaia). Много столетий алтайцы жили в своем цветущем мире хорошо и безбедно — колдовали, трудились, не забывали и о веселье. А главное, были практичными бессмертными: самые смелые и мудрые уходили в мир под названием Войд (Void) — своеобразную Вальхаллу.

Но всему хорошему когда-нибудь приходит конец. Вот и среди алтайцев нашлись жаждущие власти эгоисты, которые начали использовать магию в собственных корыстных целях. В результате боги, которые подарили людям волшебство, покинули Альтай, и равновесие в мире пошатнулось...

[Игромания]: Расскажите о предыстории игры.

[Майкл]: Да вы уже сами все рассказали. Люди продолжали неодуманно использовать магию. Колдовство было настолько ужасно, что природа стала умирать на глазах — краски и жизнь некогда цветущего мира стала уничтожать губительная сила Фейд (Fade). Представьте себе черную дыру, которая поглощает и пожирает все, чего бы она ни коснулась. — Это и есть Фейд. В первую очередь от ее прикосновения гибнет волшебная эссенция (Essence) — вещество, которое дает человеку возможность колдовать.

Люди обратились к богам, но те ушли из мира, и им самим пришлось отвечать за свое безразличие.

Оказалось, единственный путь остановить Фейд — собрать как можно больше чудесной эссенции, которая обрывается в местах боев. Поэтому

некогда дружные и веселые алтайцы разделились по серверам-домам (home server — Realm), взяли за мечи, и... началась битва. Парадоксально, что для спасения мира нужно убить как можно больше бывших соплеменников, но это так: каждый сервер-дом вынужден сражаться, чтобы раздобыть немного редчайшей эссенции и выжить, а потом снова идти в бой.

[Игромания]: Не кажется ли вам странным, что для помощи миру необходимо истребить как можно больше людей, чтобы ради их спасения и добывает волшебная эссенция?

[Майкл]: Звучит странно, но лучше, что вы можете сделать для ваших соплеменников, — это, сражаясь, помочь им собрать эссенцию. Такова реальность. Иначе никто не выживет.

Ваш персонаж — один из Избранных, древних воинов, обладающих уникальными способностями. Вы вернулись из глубин Войды, когда понадобились миру, с которым очень связаны, несмотря на прошедшее время. И хотя воители вернулись очень слабыми, в сражениях они обретают свою былую мощь. Собирая эссенцию, можно открывать новые



Майкл Хэмиден, контент-дизайнер компании Aurap.

умения, воин будет становиться сильнее до тех пор, пока не станет таким, каким был раньше, в далеком прошлом. А, поверьте мне, в Войд уходили только самые могущественные бойцы.

[Игромания]: Какова основная цель игрока? Будет ли в игре продолжение сюжетной линии — расширение Фейд или ее уничтожение?

[Майкл]: Сюжетная линия зависит от того, чего человек хочет от игры. Игроки-одиночки обычно сражаются, чтобы раздобыть уникальные вещи и получить высокие ранги в игре. Клан преследует определенную



Арены для сражений относительно небольшие, зато идеально продуманы. Каждый нелучь располагается на своем месте.



В игре есть локации, где вас никто не может атаковать. Здесь же можно найти NPC, предлагающих новую броню, оружие и различные аксессуары.

цель — пытаться стать лучшим. Но все они собирают эссенцию для спасения мира.

Однако не стоит забывать, что и те, и другие сражаются от лица своего домашнего сервера против всех остальных.

SvS-соединения (Server vs. Server) будут мало отличаться от войн гильдий в «Рангарок» или Guild Wars. Лишь несколько увеличатся масштабы сражений.

К сожалению, приходится признавать, что сюжет про умирающий мир — всего лишь повод, а не цель битвы. Аугар решила не отягощать себя условностями, предоставляя игрокам полную свободу сражений.

А поговорить?

Однако постоянные битвы могут наскучить даже ленивым рубкам. Было бы странно, если б разработчики настолько наивно относились к игрокам, что не создали места, где можно отдохнуть и развлекаться. Кроме того, во время сражения много не поговоришь, а вот за ловлей рыбы или в теплой компании друзей — пожалуйста! Интересно узнать, как разработчики решили этот вопрос.

[Игромания]: Создается впечатление, что игроки только и будут делать, что сражаться — за свою честь, за судьбу сервера, на благо Альти... Может быть, в игре есть еще какие-то интересные места, а не только боевые арены?

[Майкл]: Арены — самое оживленное и интересное место в игре, мы создали и безопасные зоны, так называемые Sanctuaries. Это небольшие пространства, которые игроки будут просто исследовать. Именно на них и будут находиться NPC, у которых геймеры смогут купить броню и оружие, поменять аватар, придать персонажу индивидуальность, просто

отдохнуть от битвы. Там найдется все, что можно обнаружить в обычном MMOG-городе. В том числе и масса игроков, с которыми можно будет побеседовать, поговорить, объединиться в группы, кланы и так далее.

[Игромания]: А как же квесты? Может быть, вы и для них нашли место?

[Майкл]: Нет, квесты — не для нашей игры. Изоминка — в соревновательном духе, работе в команде и одновременно индивидуальном совершенствовании умений. В этом игра чем-то похожа на спорт. Профессионалы не меняют от сезона к сезону, но новички всегда притягиваются. Они жаждут открытий, совершенствования и покорения новых высот.

Вот и в Furu вы также будете стараться стать все сильнее и кованей. Возможно, со временем мы сделаем новые карты или как-нибудь приукрасим геймплей, но квесты — нет. Furu — это игра, которая основана на битве игроков друг с другом, квесты здесь не нужны.

Однако стоит ли отказываться от квестовой системы вообще? От традиционной — вероятно, но ведь можно позволить игрокам давать задания друг другу или ставить целью убить некое количество врагов определенной úrovни, чтобы квесты стимулировали геймеров сражаться. Посмотрим, одобрят ли геймеры полное отсутствие заданий.

[Игромания]: А как насчет торговли? Можно ли будет продавать хорошее оружие, броню, артефакты?

[Майкл]: Пока я не могу всего рассказать про экономическую систему, она находится в стадии доработки. Но в общих чертах это почти то же, что и в остальных

Без опыта и навыков

В условиях отсутствия монстров, квестов, четкой сюжетной линии трудно предположить, как игроки будут набирать опыт. Разработчики и тут не стали идти проторенной дорожкой и отказались от системы монстр-опыт-левел-скилл. Линейка Furu выйдет так: эссенция-испытание-ранг-инкарнация. Да, с первого взгляда немного странно. Но мы нашли объяснение и этому.

[Игромания]: Майкл, расскажите подробнее о том, как геймеры будут накапливать опыт?

[Майкл]: Все в игре подчинено добыванию эссенции, ведь именно на ней держится шаткое благополучие мира. От нее зависит развитие персонажа. Добыв определенное количество эссенции, вы совершаете специальные испытания (Trials). После того как вы наберете определенное количество завершенных испытаний, вы получите ранг (Rank).

Каждый раз, когда ранг вашего персонажа увеличивается, вам добавляются несколько очков экипировки (Equip Points). Они дают вам большую гибкость при создании инкарнации персонажа. Нужно учесть, что ранги не дают прибавки к урону, энергии, повреждению или чему-то подобному — они лишь помогают улучшить и совершенствовать инкарнацию.

Такая инновационная система настройки персонажа дает возможность более расчетливому игроку победить, даже если его оппонент имеет более высокий ранг.

Благодаря такой системе персонаж не просто растет



вверх от уровня к уровню. Вы можете в любой момент выбрать соотношение сил и умений своего подопечного. Хотите помочь другу-новичку — снизьте ранг и побейте вместе с ним. Решили вступить в серьезный бой — снова поднимите ранг до максимального уровня.

[Игромания]: Что такое инкарнация?

[Майкл]: Инкарнация — это набор активных умений, которые составлены вами для персонажа на основе заработанных очков экипировки и подбираются для той или иной ситуации. Это что-то вроде шаблона, роли, которую хотите играть в битве, — воин, монах, маг. Вы можете выучить абсолютно все умения, но не можете их все «взять» в битву.

Такой подход позволил нам не создавать в игре классов — игрок сам может менять класс, просто меняя инкарнацию. Всего их в игре 255, но мы думаем, что игрок будет использовать от трех до пяти воплощений. У профессионалов этот уровень может подняться до 10-20. Очень важно не ошибиться с инкарнацией, выходя на бой, ведь менять набор умений можно только в безопасных местах (sanctuary-зонах). Никто не может принудить вас создавать инкарнации; вы вправе использовать один набор умений всю игру.

MMOG. Правда, у нас в ходу будет три валюты: золотая, серебряная и медная. Думаю, это внесет некое разнообразие в игровой процесс.

Что касается торговли — да, вы сможете как покупать что-либо у NPC-торговцев или продавать вещи с молотка на аукционе, так и договариваться с другими игроками в частном порядке.

[Игромания]: Как можно будет общаться с другими игроками?

[Майкл]: В Furu будет несколько внутриигровых чатов с большим количеством режимов — личный, командный и так

далее. Мы также внедрили в игру голосовой чат — VoIP-систему (Voice over IP), с помощью которой игроки смогут общаться во время битвы, не прерываясь на то, что бы печатать сообщение. Для этого геймерам не понадобится искать, устанавливать и настраивать специальные программы — все уже будет сделано за них.

Своя голосовая система — это очень ценная вещь, особенно для PvP-игроков. Пока встраиваемая в клиент система VoIP имеется только у EVE Online 2 и онлайн-новое издание Battlefield 2, но, похоже, голосовые чаты войдут в моду.



Каждый игрок в любой момент может прийти на помощь к союзнику. Правда, только в том случае, если узнает, где тот сражается.



Юные девы в бою не менее опасны, чем видящие виды великаны-самцы.

Быстрее! Выше! Сильнее!

Основное отличие Furu от ее MMO-соперников — интенсивность боя. Чтобы ускорить сражение, разработчики полностью переделали алгоритм битвы. Теперь вам не придется ждать, пока накопится должное количество энергии для продолжения боя или создания заклинания. Битье можно непрерывно.

Как работает эта система? Ведь если игрок ничем не ограничен, то получается, что победа в битве зависит от субъективных факторов: скорости реакции, знания клавиатуры, качества связи с провайдером. Ни о каком равенстве не может быть и речи.

[Игромания]: От чего зависит количество и быстрота использования умений, если не от магии или количества очков?

[Майкл]: Наша система использования умений основана на зарядах (Charges). Они бывают четырех видов: огня, воды, земли и воздуха. Заряды работают по следующей схеме: огонь против воды, земля против воздуха.

Некоторые навыки будут сами по себе добавлять заряды. А ряд сильных умений, наоборот, уменьшать их. Таким образом, низкоуровневый игрок будет обладать большим количеством умений малой и средней силы, а высокоуровневый — несколькими, но могущественными навыками, за счет чего и будет достигаться баланс.

Такая система заставит геймеров рассчитывать распределение зарядов, что сделает игру еще более интересной.

[Игромания]: В игре 255 воплощений (инкарнаций — что это такое, читайте во врезке), для которых нужна не одна сотня умений. Как их придумали?

Вы привлекали специалистов в области боевых искусств и исторического моделирования?

[Майкл]: В этом очень помог личный опыт нашего главного аниматора, который много лет занимается ушу, увлекается карате, джиу-джитсу, тай-чи и прочими боевыми искусствами. Насколько это сыграло роль — судить игрокам.

[Игромания]: А как в игре обстоят дела с магией?

[Майкл]: Она отличается от магии во всех других MMOG, где маги бездействуют, пока работает заклинание. В Furu почти 90% заклинаний мгновенны, для их активации не нужны очки или баллы. А это значит, что игрок, применив магию, может свободно действовать — бежать, сражаться.

Персонаж может выучить все умения или заклинания в игре. Поэтому не стоит удивляться тому, что гигантский витель с огромным мечом наперевес будет выхватывать один за другим огненные шары, а новообращенный колдун начнет сокрушительную рукопашную атаку.

В таком случае становится понятно, почему разработчики не сдают и по-прежнему рассчитывают на схему «один игрок — один аккаунт — один персонаж». Ведь если можно выучить и применять все умения, то все традиционные классные ограничения снимаются.

Молодым везде у нас дорога

Обсуждая особенности игры, стоит отметить главное: она рассчитана на очень узкий круг людей — тех, кто любит PvP.

Начинающие же геймеры обычно предпочитают потренироваться

на монстрах. Ведь живой противник может быть умелый и хитрей. Куда проще сначала отточить умение на тварях, управляемых компьютером.

Не значит ли это, что Агнал потеряет львиную долю игроков из-за отсутствия зоны обучения? Не получится ли, что Furu не сможет воспитать свою аудиторию, а станет лишь «местом встречи» тех, кому надоело воевать с искусственными чудовищами в других играх?

[Игромания]: Если игра 100% PvP, где будут повышать уровень новые игроки? Сильные и опытные персонажи им не по зубам. Будет ли какой-то режим защиты новичков, хотя бы на время?

[Майкл]: Конечно, мы это предусмотрели. В игре есть специальная система соответствия, которая подбирает игроков и команды, исходя из их прошлых выступлений и боевого опыта. Цель — найти одинаковых по уровню персонажей и выставить их на одной арене, чтобы битва была сбалансированной. Новички будут сражаться против игроков своего уровня.

Кроме того, мы предусмотрели и режим практики — специальную систему, которая позволит вам биться с друзьями, членами клана или с другими кланами вашего сервера, чтобы протестировать новое воплощение, отработать роли в команде.

[Игромания]: А если инкарнация подобрана неправильно и игрок умрет, какие потери его ожидают? Что получит в этом случае победитель?

[Майкл]: Многие думают, что победителю достанется вещь убитого. Но это не так: вам

не достанется ни один предмет проигравшего геймера.

Мы разработали метод компенсации для победителя. Система самостоятельно генерирует для вас вещь, подобную той, что была у поверженного врага. После окончания битвы вы сможете воспользоваться выигранным предметом, достав его из своего сундука.

Убитым же игрокам придется выждать определенное время на respawn, победенный игрок ничего не теряет. Смерть вашего персонажа может повлиять на шансы команды выиграть сражение, но никаких личных потерь она не принесет.

[Игромания]: Сколько всего серверов предусмотрено? Ка-





✓ Концепт-арт товаров. Это лишь малая часть вооружения, всего в игре будет сотни средств уничтожения.

кое количество игроков и оно будет на каждом сервере?

[Майкл]: Эти цифры еще неизвестны, ведь количество серверов и команд зависит только от того, сколько людей играет на них. Скажем, если у нас будет миллион игроков, мы, конечно, создадим несколько десятков серверов.

[Игорнания]: Можно ли будет менять сервер? Ведь вы позиционируете его как дом игрока.

[Майкл]: Менять сервер можно, но пока мы вносим дополнения и поправки в этот процесс.

Я ль красивей всех на свете?

В условиях фактического отсутствия основных черт RPG разработчики не смогли пренебречь одним — индивидуализацией персонажа. Возможно, в *Avalar* и рады бы закрыть глаза на степеней кризисной ностальгии и фактуру мышц живота, но они прекрасно понимают: без этого никак нельзя. Ведь для многих игроков разрисованный и стильно одетый персонаж — это залог успешной игры. Пришлось подстраиваться под требования аудитории.

[Игорнания]: Как можно будет придать персонажу индивидуальные черты?

[Майкл]: Во-первых, уже при создании персонажа будет огромное количество опций индивидуализации: все, что реализовано в других MMORPG, можете не сомневаться, у нас тоже есть. Во-вторых, в самой игре будет немало NPC, которые будут предлагать отдельные услуги — смену прически, окраски волос, нанесение татуировки. За отдельную плату, разумеется.

[Игорнания]: Какие элементы инвентаря персонажа будут отображаться?

[Майкл]: Одежду и оружие игрок, конечно же, сможет увидеть. А вот всякие безделушки вроде ожерелья, серег, колец — к сожалению, нет.

[Игорнания]: Какие виды оружия и экипировки предусмотрены? Каково их деление на классы?

[Майкл]: Всего в игре 10 классов брони и оружия, в том числе уникальные, древние и эзические предметы и комплекты. Точного количества предме-

Что такое MMOTPS

В первое время, когда название игры только начало мелькать в новостных подборах и еще не появилось в верхних строчках рейтингов самых ожидаемых MMOG, многие удивлялись неведомому жанру, к которому относили *Fury*. — MMOTPS. Жанр этот разработчики придумали сами. Мы выяснили, что же это значит.

[Игорнания]: Майкл, расскажите поподробней, что такое MMOTPS, как появилось это название, для чего было придумано?

[Майкл]: Проблема современного рынка онлайн-игр в том, что большинство MMOG сегодня — это гибрид PvP и PvE. Такие игры позволяют геймерам сражаться друг с другом только в определенных локациях, а в некоторых PvP вообще толком не реализован.

Мы поставили перед собой задачу сделать игру, основанную только на PvP-битвах. Во-первых, так мы привлекаем геймеров, которым не хватает схваток с реальными людьми. А во-вторых, мы тем самым избавились от подводных камней, которые подстерегают создателей PvE-PvP игр. Например, нам не пришлось думать о вещах, выпадающих из монстров, которые вносят некий дисбаланс в игру и дают преимущество игроку, убившему высокоуровневое чудовище.

Для большего равновесия мы отказались и от использования рас. Это было нелегким решением, но возможность найти слабое место той или иной расы делает такое решение оправданным. Ведь персонаж на аккаунте только один.

Делая ставку только на PvP, мы хотим создать со-



вершенно новый вид MMOG, возможно, даже новый жанр. Во *Fury* сочтается скорость и насыщенность FPS-игр и проработка персонажа из RPG. Отсюда и родилось название нашего нового жанра — MMOTPS (*Massive Multiplayer Online Third Person Slasher*).

[Игорнания]: Первооткрывателем будет интересно и тяжело одновременно. У успешных проектов неизбежно появляются клоны. На что должны быть ориентированы разработчики, пытающиеся создать MMOTPS?

[Майкл]: Несомненно, на геймплей. Ведь именно ради него игра и создается. Нашей первоочередной задачей было сделать игровой процесс как можно более захватывающим. Графика, музыка, общение между игроками тоже важны, но для того чтобы люди играли в онлайн-игру, она должна, в первую очередь, обладать первоклассным геймплеем.

[Игорнания]: Если судить по скриншотам, графика в игре чудо как хороша. Не хотите ли вы включить возможность *slo-mo*? Или это не подходит к концепции молниеносной игры?

[Майкл]: Нет, *slo-mo* не будет. Я думаю, игроки сами смогут записать свои лучшие сражения и затем уже применять все типы видео-эффектов к этим роликам.

тов я вам назвать не смогу, большинство вещей в *Fury* генерируется случайно. А это значит, что вам никогда не попадется две одинаковых вещи, и есть масса возможностей для эксперимента.



Компания *Avalar* очень серьезно подошла к созданию игры. Игроки будут сражаться в крайне необычных условиях, каких нет ни в одной современной MMOG: пол-

ное отсутствие классов и квестов, нестандартный подход к накоплению навыков и умений, отсутствие сюжетной линии.

Стоит ли молниеносный геймплей таких жертв, мы увидим уже очень скоро. Но в любом случае *Fury* заслуживает внимания — и как RPG-альтернатива забывшим рынок PvE-PvP-гибридам, и как возможный основополагающий новый жанр. Так что мышки в руки — и вперед, в бой! ■

EVE Космическая Одиссея ONLINE

«ИГРОМАНИЯ» НАНОСИТ ВИЗИТ В ИСЛАНДСКИЙ ОФИС CCP

Почти любая история успеха начинается с чьего-то энтузиазма. История компании **Crowd Control Productions**, более известной как **CCP**, началась всего с трех человек. Никто из них до этого не делал онлайн-игры, поэтому у них не было шаблонов о том, как должно выглядеть успешная MMOG. Зато они хорошо знали, чего хотят. А желали они ни много ни мало создать целую вселенную. Мир, где межзвездные перелеты так же привычны и обыденны, как поездки в лифте; мир, где крупные альянсы делают сферы влияния, а каждый игрок учится выживать в условиях, максимально приближенных к реалиям отдаленного будущего всего человечества.

Шли годы, и в ночь со 2 на 3 июня 2007 года компания отпраздновала десятилетний юбилей. В CCP сейчас работает более двух сотен штатных сотрудников и около пятидесяти фрилансеров; офисы в Исландии, США и Китае; сервер, входящий в список самых производительных суперкомпьютеров в мире; 30% всего программного экспорта из Исландии — и это далеко не полный список достижений. За десять лет случилось многое. Были моменты, когда компания работала фактически без финансирования и находилась на грани банкротства, — а сейчас ее бюджет может повергнуть в шок любого, кто считает, что игровые конторы и серьезный бизнес — несовместимые понятия.

По случаю первого юбилея руководство CCP решило на несколько дней открыть двери компании для нескольких десятков журналистов со всех концов света, по одному представителю от каждой приглашенной страны. В Россию приглашение пришло на наш адрес. О том, что было увидено и услышано в святой святых, центральном исландском офисе, мы вам сейчас и расскажем.

Дела ближайшие и отдаленные

В тот момент, когда интернациональная команда журналистов оккупировала офис CCP, оставалось чуть больше двух недель до планового выхода дополнения для **EVE — Revelations 2**. Все помещения (а это три этажа) были увешаны плакатами в стиле «*Daesh Revelations 2* точно в срок!», но особого напряжения среди сотрудников замечено не было. В одном углу стола разработчики резали в картонную EVE, в другом сидели девелоперы и играли в онлайн-войну шутер.

Но большая часть работников прилежно сидела за компьютерами, отделившись от суесть окружающего мира при помощи наушников. Офис CCP, по которому нам тут же устроили экскурсию, построен на американский манер — огромное помещение, разделенное перегородками чуть ниже среднего роста. Отдел программистов, отдел тестеров, отдел рекламы и маркетинга, комната дизайнеров... всего наших глазам предстала почти сотня человек, каждый из которых вносит свою лепту в создание и функционирование EVE Online, и в момент нашего посещения все они занимались отладкой последнего аддона.

Revelations 2, по сути, еще один шаг в подготовке к давно ожидаемой галактической войне. Первое большое расширение (**Exodus**) стало началом холодной войны между четырьмя игровыми расами и дало возможность создать невероятно мощное оружие. **Revelations 1** подготовила ресурсную базу для ненасытной боевой машины. Логическим продолжением, которое добавит в игру новые военные тактики и откроет дополнительные территории, стала **Revelations 2**. Не остались без внимания и прочие аспекты игры — наконец-то разработчики позаботились о безопасности новичков, добавили в игру еще более сложные PvE-миссии (агенты 5-го уров-

ня), дали зеленый свет любопытным исследованиям космоса, для которых интересен не столько бой, сколько новые открытия. Приплюсуйте к этому систему разгона и перегрева корабельных модулей, оптимизацию движка, заточку игры под Windows Vista и сотню более мелких нововведений. К моменту, когда вы прочтаете эти строки, **Revelations 2** уже будет подана к игре, так что ее детальный разбор мы отложим до полноценной рецензии, а пока вернемся в офис разработчика.

Прогулка по этажам

Во время экскурсии стало понятно, что компания находится в стадии активного роста. Ничего удивительного, что большая часть журналистов ожидала заявления руководителя компании **Хилмара Петурсона** о начале работ над новым проектом — но этого не последовало.

Не так давно CCP подписала договор со студией **White Wolf**, знаменитой своим сеттингом **World of Darkness** (в нем сделаны игры **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, **Vampire: The Masquerade — Redemption**). Согласно ему, **White Wolf** становится подразде-

лением CCP. Тем не менее разработчики в один голос утверждают, что еще не начинали работы в этом направлении. Но замеченные в исландском офисе футболки с надписью «*Нет ничего лучше вампиров*» позволяют предположить, что час анонса нового проекта не за горами.

Говоря о дальнейших планах, CCP не слишком-то открывалась. Каждый журналист мог задавать вопросы любому сотруднику, находящемуся в офисе, но почти все они отвечали общими фразами. Так и не прояснился вопрос о том, когда же будет введена возможность передерживания персонажа по базе в EVE Online. Лишь один девелопер признался, что, скорее всего, это не будет реализовано даже в **Revelations 3**.

Сейчас в планах разработчиков усиление ролевой составляющей игры и масштабные внутриигровые ивенты. Они присутствовали в EVE Online и раньше (например, требовалось сопроводить внезапно появившийся корабль до определенной станции), но, как правило, большинство игроков узнавало об уже прошедшем событии постфактум. Сегодня для написания и реализации ивентов привлекаются дополнительные люди, а информация о готовящемся событии



Хилмар Петурсон: «Что за игра без женщин?» В зале сидят два десятка журналистов, среди них всего одна девушка — автор этих строк.



EVE Online — это огромный мир. В безбрежном космосе каждый сам волен выбирать, чем ему заняться.

будет постоянно транслироваться по внутреннему телевидению и освещаться на сайте игры.

Говоря о развитии EVE, стоит упомянуть журнал EON — наилучший путеводитель, FAQ и сопроводительная документация ко всему, что происходит на просторах вселенной. Журнал выходит раз в три месяца (на данный момент вышел в свет седьмой номер) на 80 страницах и содержит эксклюзивные интервью с основателями CCP, ведущими разработчиками и дизайнерами, из него можно узнать о ближайших планах и нововведениях в игре. К сожалению, распространившиеся по рунету слухи о переводе издания на русский язык не соответствуют действительности — пока авторы об этом даже не думали. Впрочем, если английские тексты для вас не представляют сложности, вы всегда можете заказать журнал на официальном сайте www.eve-online.com.

Русские идут!

Общаясь с разработчиками, мы расспросили у них все, что касается локализации EVE Online. Первый перевод EVE, появившийся на тестовом сервере, был настолько неудачен, что его забраковали как игроки, так и сама CCP. В попытке объяснить локализатору, что и как надо сделать, компания потеряла несколько месяцев, и выход русской версии, изначально запланированный на лето этого года, пришлось отложить до осени.

Сейчас переводом игры на русский язык занимается другая, не российская компания. Результаты предсказать сложно. Впрочем, пока в планах перевод лишь текстовой части, озвучка будет подключена позже.

Русскоязычные комьюнити обзаведется собственными гейммастерами — трое наших соотечественников уже уехали на обучение и стажировку. Но открывать

представительство в России компания не планирует, так что работать нашим администраторам придется в Дюссельдорфе или Рейкьявике. Специально для российских игроков планируют ввести дополнительные способы ежемесячной оплаты (сумма составит порядка \$15 в месяц). Оплатить игру можно будет через стандартные терминалы, которыми мы пользуемся для оплаты услуг сотовой связи, интернета или коммунальных платежей. Но подключение этого сервиса зависит в первую очередь от того, насколько велико окажется русскоязычное сообщество.

Русских игроков в EVE достаточно много, хотя точные цифры неизвестны даже CCP. Как и ожидалось, после проведения работ по локализации все русскоязычные комьюнити останутся на общем сервере **Tranquility**. Похоже, отдельный сервер будет исключительно у китайского сообщества, поскольку местные законы прямо препятствуют нормальной игре китайских игроков наравне с остальным миром (в частности, в китайской версии все параметры игрока снижаются при нахождении в игре более трех часов).

Конечно, отдельный сервер был бы великолепным способом решить все проблемы с переводом названий (поскольку сообщество остается единым, наименования переведены не будут — иначе люди с разных уголков света никогда не поймут друг друга). С другой стороны, единый мир — это один из главных козырей EVE, которого нет у большинства других MMOG.

На пресс-конференции Хилмар Петурсон рассказал очень интересную историю. «Смотрите, — сказал он, выведя на экран карту вселенной EVE. — Однажды в юго-восточном секторе у нас была сильнейшая коалиция русских; на юге были скандинавы, на севере — американцы, а на западе плотно обосновались

Краткая справка



EVE Online — многопользовательская онлайн-ролевая игра, события которой происходят во вселенной, насчитывающей порядка 5000 звездных систем. Действие разворачивается в открытом космосе, возможности высадиться на базу или планету пока нет, игрок не покидает собственный корабль (кроме тех случаев, когда его уничтожат и игрок остается в капсуле). В игре 5 рас, 4 из них играбель-

ные. Основные занятия — добыча ресурсов, торговля, производство, политика и космические бои (PvP развито лучше, чем PvE). Основные особенности игры — единый сервер для всех игроков, полная свобода действий и прокачка навыков в реальном времени (ваши персонажи развиваются, даже когда вы находитесь в офлайне). EVE Online очень интересная игра, но ее крайне сложно освоить новичку.

немцы и французы. Русские без конца воевали со своими соседями — скандинавами, но, хоть и были лучше организованы, не могли победить. И вот наконец они выяснили, что скандинавы постоянно получают помощь от американцев. Тогда русские договорились с французами, что последние нападут на американцев и отвлекут их... В результате русские победили. В трехмесячный конфликт было втянуто 16 тыс. человек».

Когда Хилмар в красках описывал, как переживали русские, не понимая, в чем проблема, половина присутствующих на конференции журналистов улыбалась, а вторая так и вовсе смея-

лась в открытую. Но когда он договорился до конца, ирония у журналистов (большинство участников были из Европы и США) побывало.

Знаете, что будет, когда в EVE Online придут русскоязычные геймеры, которые сейчас мешают лишь языковой барьер? Скорее всего, в игре появится мощнейшая русская коалиция (она и сейчас не слабая), с которой придется считаться геймам всех стран без исключения.

Философия геймплеев

Будущее EVE Online на данный момент выглядит настолько



Вид из сотрудников CCP за игровыми работами.

светлым, насколько это вообще возможно. Игра, существующая уже четыре года, смотрится просто отлично, а заложенные в нее базовые возможности можно развивать в течение еще очень долгого времени. По существу, в занимаемом сегменте у CCP нет конкурентов — даже если **Blizzard** сейчас объявит о выходе онлайн-версии игры во вселенной **Starcraft**, с EVE, скорее всего, ничего не произойдет. Потому что это совершенно отдельный мир и абсолютно уникальная философия.

Хилмар Петурсон в течение популярного часов объяснял журналистам, в чем он видит фундаментальные отличия EVE от других игр. По его словам, EVE — это даже не игра, а скорее некий сервис, который изменяется в зависимости от того, как ведут себя его пользователи. Это не детская песочница, где вам тут же объяснят, по каким правилам надо играть. Здесь геймер сам строит то, что ему интересно, волен заниматься только тем, что нравится. Здесь нет условностей, границ и непрелюбимой няньки, которая будет нудно указывать, куда стоит идти и чему посвятить время. Философия EVE — это полная свобода.

При этом разработчики полностью отдадут себе отчет, что подобный подход нравится далеко не всем. Невзирая на большую часть людей приходит в онлайн, чтобы именно играть, и им, скорее, нужны подсказки и моментальный фан, нежели что-то еще. Попав в условия полной и безграничной свободы, они просто теряются и начинают ругать создателей за невнимательное отношение к новичкам. Именно этим Хилмар объясняет тот факт, что половина людей, начавших играть в EVE, уходит из игры в первые полгода. Но

CCP изначально позиционирует свой проект как игру для сильных духом. Им не нужны геймеры, которые пришли в игру, как в Диснейленд; они хотят получить тех игроков, которые захотят жить в мире EVE почти как в настоящем.

Игра уже перешагнула планку в 200 тыс. пользователей (правда, 30 тыс. из них — это люди, играющие в trial-версию), а за прошедшие четыре года в EVE Online так или иначе побывало 3 млн человек. К концу этого года разработчики планируют собрать в игре 300 тыс. постоянных подписчиков. В самом ближайшем будущем увидят свет сразу несколько локализаций: русская, немецкая и французская. Постоянное обновление и доработка контента, поддержка экологических проектов дают очень большие шансы достичь этой цифры. Любопытный факт: 300 тыс. — это как раз все население Исландии.



Поездка в Исландию оставила в душе самые удивительные чувства. Наверное, только в этой стране, до сих пор почти незаселенной, можно было придумать игру, масштаб которой впечатляет даже самых бывалых геймеров. Игру, где путь из одного края в другой — долгое, сложное и необычайно захватывающее приключение (не на день или два, а, возможно, на несколько недель). Игру, где можно в один момент стать миллионером или потерять все, что зарабатывалось месяцами.

Тот, кто давно играет в EVE, наверняка знает про ежегодный фестиваль **Fan Fest**, на который съезжаются игроки со всего мира. В этом году он будет проходить в Рейкьявике с 1 по 3 ноября. У вас еще есть возможность

Проблемы?



Написать, что у CCP вообще и у EVE Online в частности нет никаких проблем, — значит, погрешить против истины. Первая и основная проблема, которая обычно касается неевропейских игроков, — серьезные лаги (задержки) в крупных баталиях, когда в космосе встречаются несколько сотен кораблей. Выход банален и прост — не пытайтесь играть в EVE на компьютере, купленном в прошлом веке и подключенном к интернету через диалог. Не ориентируйтесь на минимальные системные требования — они хороши лишь до тех пор, пока вам не доведется полетать в перенаселенную локацию.

Вторая проблема вытекает из слишком сильной вовлеченности разработчиков

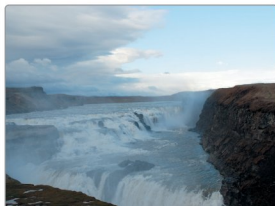
в собственный игровой мир. С тех пор как компания признала, что один из ее сотрудников превысил пределы своих полномочий и покровительствовал некой крупной группировке, споры и скандалы на эту тему не утихают.

Устав объясняться перед всеми и каждым, разработчики пошли на беспрецедентный шаг: они объявили о выборах некоего виртуального правительства. За ходом выборов будут следить специально приглашенные независимые эксперты из различных европейских университетов. Девять членов нового правительства смогут регулярно посещать офис CCP и затем рассказывать о деятельности разработчиков всему игровому сообществу. Выборы назначены на осень 2007 года.

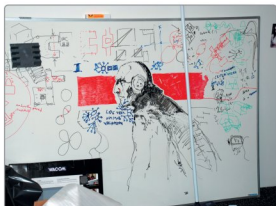
оставить заявку и увидеть альфа-матер своей любимой игры — хотя, надо сказать, стоимость поездки сравнима с ценой, которую пришлось бы заплатить за весьма неплохой компьютер. Тем не менее в прошлом году ценовой фактор не смог остановить порядка 600 человек, а

в 2007-м CCP ожидает еще большего наплыва игроков.

Редакция «Игромании» желает компании CCP справиться со всеми текущими проблемами, реализовать все, что запланировано, и поздравляет создателей одной из самых интересных MMOG с десятилетием. ■



Исландия — крайне малочисленная, зато необычайно красивая страна.



Концепт-арт может быть и таким (это рисунок на рабочей доске в одной из комнат).

ОНИБАЭЙД



Реклама





- Жанр: MMORPG
- Издатель: NCsoft
- Разработчик: NCsoft
- Цена игры: Бесплатно
- Скорость связи: От 64 до 256 Кбит/с
- Трафик: От 2 до 5 Мб/ч
- Сайт игры: www.dungeonrunners.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Интернет-байка гласит, что однажды большие боссы NCsoft сидели в японском ресторанчике, уплетали суши и болтали за жизнь. «Господа, а что это мы все хиты да хиты штампуем. Давайте, эксперименты ради, создадим что-нибудь попороче? Возьмем за основу Diablo, пришьем к ней графику из World of Warcraft, развьем кучей монстров — и вуаля!», — предложил основатель фирмы Так Жин Ким. «Дунаешь, в это будут играть, Жин?», — заинтересовался Жофф Хит, глава европейского отдела NCsoft. «Еще как будут! Потому что мы сделаем ее бесплатной».

На том и порешили. Не прошло и двух лет, как появилась Dungeon Runners.

Diablo Online

Свое название игра получила неспроста. Весь смысл жизни героя DR — беготня по подземельям, населенным неприветливыми тварями. Пройдя одно подземелье, он попадает в другое, затем в третье... потом в сто пятьдесят шестое, и так без конца. Единственное место, где можно сделать передышку и встретиться с другими игроками, — город Таунстон (Townston) с населением 30 NPC-дух. У каждого NPC свои проблемы, которыми они не стесняются поделиться с вами. Так что скитания в темницах не совсем уж бессмысленные — вы будете добывать орошчи клинки и волчьи хвосты, дабы осчастливить горожан.

DR — типичный представитель RPG-слэшеров, только в онлайн. Скорость, с которой вы убиваете

DUNGEON RUNNERS

монстров, зависит от частоты нажатия на левую кнопку мыши. Каждый клик — удар, для каждого монстра нужно в среднем по три удара, ну а в каждом подземелье обычно таится не менее сотни коварных гадов. Так что, господа геймеры, разминайте пальцы.

Подземелья все как один инстансового типа, поэтому там вы не встретите никого, кроме соратников. Хотя ландшафт в разных картах меняется, в целом он очень однообразен. На поверхности растут клонированные деревья, то тут, то там высится утесистыблизница, в комнатах стоят одинаковые шкафы. Как и в Diablo, практически все подземелья имеют по несколько этажей, каждый из которых генерируется случайным образом. После зачистки его можно пройти снова, достаточно нажать кнопку **Reset Instances**. Монстров много, и они всегда атакуют толпой. В борьбе с врагами помогут три вещи: параметры, спеллдары и жилищера.

Параметры стандартные: сила, чтобы жестче лупить топором, ловкость, чтобы быстрее стрелять из арбалета, выносливость, чтобы реже гостить на кладбище, и интеллект, что выносить фэйрболлами все живое. Каждый уровень вам будут давать пять очко, которые можно потратить на свое развитие.

Со спеллдарями ситуация сложнее. Их можно выучить только у тренера за медью, но чтобы заработать хотя бы на жалкий «удар под дых», придется зачистить десяток подземелий, бережно откладывая копечку к копечке. Несмотря на выбор одного из трех архетипов в начале игры, вы не ограничены наборами умений — освоить можно все приемы и заклинания. Хотя их и не так много.

А вот чего в DR с избытком, так это вещей. «Редкие» доспехи падают чуть ли не с каждой улитки, на которую вы наступили в бою. А мини-боссы — вообще кладовые барахла. Только вот утащить с собой все вы не сможете: в котомочку инвентаря помещается не больше 10 топоров и еще



Высокоскоростные персонажи в Dungeon Runners вызывают уважение.

меньше стальных жилеток. Так что придется постоянно выбирать, что оставить: «меч гиганта Гаврилы» или «арбалет Робин Гуда». Названия, кстати, реальные.

Разработчики подошли к делу с юмором и некоторые вещи называли очень смешно. Внешний вид оружия не менее оригинален. Трехметровые секиры, мечи-бен-золипы — от таких игрушек монстры должны сами умирать, в страхе и ужасе. Чувство юмора заметно и в фразах NPC, и в описаниях квестов. «Видишь этих торчков вокруг? — обращается к главному герою торговец, показывая на других игроков. — Нубы! Налепили доспехи и думают, что крутые». Как тут не согласиться?

\$5 за счастье

Артефактами за выполнение заданий не балуют, да и вообще вещей никаких не дают, но могут бросить в шапку пару сотен медяков, а самым смелым даровать королевскую монету. Это такая специальная валюта для обмена на классовые доспехи, которые намного лучше надетых лохмотьев. Обменять-то вы сможете, но вот чтобы надеть, придется вступить в платное братство за \$5 в месяц.

Тут и наступает озарение. Оказывается, поиграть на хляву можно, но все лучшее достается только тем, кто готов раскошелиться. Причем разработчики все так хитро сделали, что чем дальше, тем чаще вы будете ощущать горести бесплатной игры. Если в

начале гоблины рубить просто, то уже к десятому уровню без жутких оружий убийства и эпических бронешлемов приходится ведрами пить лечебные зелья. Складываешь трофеи тоже становится некуда, в то время как члены братства имеют личный банк. Целебные и магические пузырки у них объединены, занимая во много раз меньше места. Даже приоритет в очереди, когда сервер переполнен, у всех разный.

DR имеет много недостатков. Но, как ни странно, многие из минусов одновременно являются плюсами. Да, графика заметно хуже, чем, скажем, в WoW, зато не тормозит на слабых машинах. Да, монстры в игре не обременены интеллектом, да, геймплей — это бессмысленное истребление монстров, но процесс на удивление затягивающий, да и поиграть можно минут 30 в день, а не убивать по много часов в рейдах. А главное, не забывайте — игра бесплатная! Скачайте 420-мегабайтный клиент, зарегистрируйтесь на сайте NCsoft — и вперед!

Игра не стремится составить конкуренцию фаворитам жанра или покоришь вершины MMORPG-рейтингов. Она заняла свою скромную нишу и будет потихоньку развиваться дальше. В будущем ожидается новое подземелье, квесты, востроенный голосовой чат, улучшенный системный поиск группы, гильдии, частные дома, магические улучшения предметов и (по многочисленным просьбам) PvP. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Многообещающий онлайн-клон Diablo для поклонников MMORPG. Если вы любите убивать монстров пачками, собирать тонны сокровищ и прокачивать персонажа, не вдаваясь в сюжетные цепочки, эта игра для вас.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

DAWN SPIRE



- Жанр
MMORPG
- Издатель
Lexicon Entertainment
- Разработчик
Silent Grove Studios
- Издатель в России
GFI
- Тип игры
Ресурсный-М
- Бесплатная
- Свободная игра
- От 128 до 256 Континентов
- Трейлер
- 1-5 Мб/ч
- Сайт игры
www.dawnspire.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Если в современной MMORPG вам захочется побивать других игроков, скорее всего, придется сначала несколько недель потратить на прокачку персонажа, затем одеть его в более-менее нормальные вещицы и только потом выходить на арену. Что же делать тем, кто не любит выполнять квесты и зачищать пещеры от тысяч монстров? Тем, кто хочет разить других игроков сразу? «Приходите к нам», — говорит разработчик Dawnspire. — Здесь вы почувствуете себя как дома».

По всему видно, что создатели игры ориентировались на Guild Wars. В Dawnspire очень похожие графика и управление, условия победы на баттлграундах и в целом геймплей мало чем отличается от Guild Wars. Но PvP в Dawnspire отсутствует как класс, а весь смысл заключается в противостоянии двух команд (Dark & Light) на нескольких картах.

Несмотря на достаточную большую выборку полей сражений, режимов боя всего два: **Relic Conquest** и **Shrine Domination**. В первом случае победит та команда, которая первой принесет на базу три реликвии. Во втором — та, что захватит и удержит больше всего храмов. Как храмы, так и реликвии имеют различные свойства, например, **Star of Belzrin** поджаривает всех, кто бегает рядом с носителем, а **Ros Dian** повышает показатель брони для членов группы.

Чтобы поучаствовать в заварушке, достаточно скачать клиент, зарегистрировать на www.dawnspire.com бесплатный аккаунт, выбрать персонажа и затем кликнуть на кнопку **Join Server** у того сервера, где больше живого народа и меньше ботов.

Всего в Dawnspire шесть разных классов, хотя для желающих играть бесплатно доступны только четыре: **Reaver**, **Shadowblade**, **Witch** и **Templar**. Хотите открыть доступ к **Seeker** и **Prowler**, получите эксклюзивную способность для своего класса, принять участие в войнах гильдий и обрести некие другие приятные бонусы? Изыщите отступенку \$25. Хотя явного преимущества платных подписчиков перед простыми смертными нет. Классы достаточно хорошо сбалансированы и в умелых руках каждый из них может стать машиной смерти. Поскольку геймплей во многом определяется тем, каким классом вы будете играть, рассмотрим их подробнее.

Reaver — воин-эльф, в совершенстве освоивший технику рукопашного боя. Использует собственные кости в качестве оружия и дополнительной защиты.

Shadowblade — профессиональный убийца, умеющий появляться из ниоткуда и исчезать в никуда. Хорошо знает анатомию человека и все удары наносит по уязвимым точкам, что причиняет жертве сильные увечья.

Seeker — свирепый дварф с щитом и топором, рвущийся на передовую в любых схватках, способен впадать в ярость берсерка. Помимо ударов ближнего боя, в своем арсенале имеет мины и взрывчатку.

Witch — главный маг в игре. Стрелает молниями направо и налево, высасывает из врагов жизни и ману, насыпает на них болезни и может полностью обездвижить целую вышвырнуть из-под земли корнями.

Templar — боевой лекарь, умеющий не только лечить и воскрешать союзников, но также наносить неплохой урон с помощью святых заклинаний. Имеет



Может показаться, что разработчики забыли натянуть на модель **Reaver** туфли. На самом деле это камуфляж.

несколько разновидностей аур, которые повышают броню, скорость передвижения и регенерация жизни/мана у окружающих.

Prowler — персонаж, доступный только платным подписчикам с большим количеством отыгранного времени. Это лучший, уязвимый в ближнем бою, но смертоносный на расстоянии. Может замедлять врагов и поражать сразу несколько целей, а после боя исцеляет свои раны. Обычно бегает вместе со своим компаньоном — ручным орлом.

У каждого героя есть две ветки развития, атакующая и оборонительная. Каждая ветка состоит из множества способностей. Чем больше вы прокачаете ветку, тем больше вы сможете использовать. Самих приемов не так много — около 10 для каждого класса. Из них активных можно сделать 5-6. Они и будут основным вашим оружием на поле боя. Никаких вещей, усиливающих характеристики, нет. Улучшать можно только свои навыки в промежутке от 1 до 12. Например, умение **Backstab** первого уровня едва ли поджарит противника, а будущий прокачанный по максимуму, отнимает за раз половину жизни.

Схватки на баттлграундах очень динамичные. Пару секунд одна из команд с опытным противником — и вы уже лежите затылком к небу, отсчитывая время до воз-

рождения на базе. Чтобы прожить дольше, нужно научиться ювелирно орудовать мышкой. Умные бойцы всегда держатся в группе, в Dawnspire один в поле не воин.

Все, что вы делаете в игре, бережно сохраняется в логах и выкладывается на сайте в виде статистики. Вы сможете узнать, сколько раз кого убили, как часто убивали вас, сколько было выигрышей и проигрышей, захватов реликвий и **Killing Sprees** (количество убийств подряд без единой смерти) и на каком месте в рейтинге находитесь.

Рейтинговые системы две — одна для гильдий и одна персональная. Чтобы стать лучшим и увидеть свой ник на заглавной странице официального сайта, мало играть 24 часа в сутки, нужно иметь как можно больше убийств и побед при минимальном количестве поражений. У классов поддержки подчитывается удачное использование лечащих и усиливающих группу заклинаний.

В нашей стране Dawnspire пока практически неизвестна, но к концу 2007 года благодаря GFI и «Руссофт-М» появится локализованная версия с российскими серверами. Так что, если вы хотите чистого PvP, где нет ничего лишнего, рекомендуем обратить внимание. Dawnspire вполне подходящий кандидат. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Море крови, фонтан спецэффектов и сражения в режиме non-stop — что еще нужно истинному любителю PvP?

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ИНТЕРНЕТ СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Дискриминация меньшинств

Несмотря на то, что геев в лесбиянок принято называть сексуальными меньшинствами, во многих странах (особенно это касается Западной Европы) число людей с «альтернативной» сексуальной ориентацией растет год от года. Одновременно растет и количество веб-ресурсов, посвященных соответствующей тематике.

На этой почве довольно курьезный случай произошел с порталом eHarmony. Это один из крупнейших сайтов знакомств в зоне «дотком» (западные сайты в домене первого уровня .com), на нем зарегистрировано более двенадцати миллионов пользователей.

Совсем недавно администрация ресурса удалила из базы несколько сотен анкет лесбиянок и геев. Им это, разумеется, не понравилось, на тематических форумах разгорелось бурное обсуждение, администраторам eHarmony пришло множество жалоб и требований восстановить анкеты.

Линда Карлсон вообще не стала утруждать себя пустой болтовней, а просто взяла и подала на сайт знакомств в суд, обвинив владельцев в дискриминации по отношению к сексуальным меньшинствам.

Предварительное слушание назначено на август, и уже сейчас адвокаты, следящие за развитием событий, предполагают, что Линда может выиграть дело. Ну а eHarmony... а что eHarmony? Узнав об обвинениях, они тут же выслали Линде Карлсон уведомление, что ее анкета была удалена вовсе не из-за дискриминации, а из-за того, что сайт изначально создавался для знакомства исключительно однополых пар.

Впрочем, бойкая лесбиянка вовсе не собирается отзываться обвинением. Напротив, она хочет создать прецедент, чтобы и другие пользователи, чьи анкеты были удалены с eHarmony, тоже могли подать в суд на владельцев сайта. Что самое удивительное, если Карлсон выиграет дело, то именно это и произойдет. Администрация eHarmony погрязнет в судебных разбирательствах и будет вынуждена реформировать свой портал, предоставив представителям сексуальных меньшинств общаться на нем без каких-либо проблем.

Спорт против Google

Последние пару лет во всем мире стало модно покупать машины Toyota, вести онлайн-дневники, обсуждать глобальное изменение климата на планете и... судиться с Google. Кто только не выступал против этого популярнейшего онлайн-сервиса. Простые пользователи и бизнес-компании, ассоциации звукозаписи и производители железяк...

Теперь же на Google ополчились спортивные организации. Напрыгнуть и отплатить



вкусный кусок вознамерились сразу футболисты и теннисисты. Федерация тенниса Франции и французская Лига профессиональных футболистов подали коллективный иск против Google, обвинив администрацию в том, что на видеосервере YouTube (напомним, что Google еще в октябре 2006 года купила YouTube за полтора миллиарда долларов) находится несколько тысяч пиратских записей с матчей и турниров. А некоторые пользователи даже умудряются вести несанкционированные трансляции с игр. Практически такой же иск подала против Google и Английская футбольная премьер-лига.

Шутки шутками, а «калибр» обвинителей несомненно растет. Мы не удивимся, если в роли следующего обвинителя выступит, скажем, правительство какого-нибудь государства.

Очередное воскрешение Netscape?



Судьба браузера Netscape Navigator увлекательна и трагична одновременно. Первая версия программы была выпущена в далеком 1994 году (называлась она тогда Mosaic Netscape). Разработчики, компания Netscape Communications Company, сделали свое детище максимально удобным, практичным, а главное — быстрым. Браузер тут же полюбился многим пользователям Сети: так начиналась экспансия Netscape. Уже во второй версии программы появился модуль для работы с электронной почтой, а затем Netscape, словно неугодная елка, быстро оброс самыми различными дополнительными модулями, которые делали путешествие по Мировой паутине очень удобным. По сути, это был уже не просто браузер, а настоящий программный комплекс для серфинга.

Netscape стал главным конкурентом Internet Explorer от Microsoft, а спустя некоторое время, с выходом версии 3.0, сумел

обогнать продукт «от Билла Гейтса» и стал самым популярным браузером на планете.

Самой же ожидаемой стала четвертая версия. Пользователи буквально изнывали в ожидании, форумы ломились от обсуждений грядущего проекта. «Четверка» получилась довольно удачной, отзывы были в основном положительные, хотя и не такие уж восторженные. В то же время авторы Netscape запустили версию программы с открытым программным кодом под собственным названием Mozilla (этот браузер очень популярен и по сей день).

Девелоперы продолжили развивать Netscape и к осени 1998 года довели его до версии 4.5, в которую было включено множество дополнительных модулей и переработаны протоколы работы с почтой. В это же время компания AOL, внимательно следившая за успехами разработчиков, сделала им предложение, от которого они не смогли отказаться. Так Netscape Communications Company стала собственностью AOL.

И вот с этого момента судьба Netscape Navigator начала складываться довольно трагично. Версии после 4.5 выходили с большими задержками, в них начали накапливаться ошибки и дыры. В это же время равнуд вперед Internet Explorer, который сумел за считанные месяцы занять лидирующую позицию на рынке, оставив Netscape в аутсайдерах.

AOL была крайне недовольна таким развитием событий. От версии к версии Netscape терял пользователей, а на рынке к тому времени начали появляться и другие сильные игроки. К тому же крайне успешным оказался браузер Mozilla, на который к 2003 году перешло большинство пользователей Netscape. Совсем расстроившись, AOLпустила команду Netscape Communications Company, передала бразды правления совсем другим людям (компания Mercuri Communications, которая сотрудничает с AOL по принципу аутсорса), а в 2005-м и вовсе переименовала проект в Netscape Browser.

Впрочем, спасти браузер все эти пертурбации уже не могли. Утилита как вошла в привычное пике, так и не вышла из него. Множество аналитиков постоянно пророчат смерть Netscape Browser, однако совсем неожиданно в июне месяце сего года AOL выпустила бета-версию Netscape Navigator 9 (да, все верно, старое название вернулось).

Браузер полностью переверен, теперь это не непонятная солянка из множества программ для работы с Сетью, а удобный мультиплатформенный браузер. Похоже, AOL решила вступить в гонку вооружений с IE, Opera и другими популярными программами подобного рода. Неужели нас ждет воскрешение Netscape? В ближайшие год-полтора это станет ясно.

Олимпиада
не для эпилептиков

Крайне забавный случай произошел с официальным лондонским сайтом Олимпиады 2012 года (www.london2012.com). Еще в прошлом году на нем был размещен логотип будущей Олимпиады. Он был разработан небезызвестной в России компанией Wolff Olins (именно специалисты Wolff Olins создали логотипы МТС и «Билайн»).

Как выглядит лого, вы можете посмотреть на скриншоте. Это своеобразное нагромождение розовых конструкций с острыми углами, в которых угадывается число «2012». Картина с самого начала очень не понравилась интернетчикам, и они бурно раскритиковали ее на тематических форумах. Но логотип меж тем продолжал гордо красоваться на главной странице. И вот совсем недавно он неожиданно пропал с портала. Как выяснилось, причиной послужило обращение к администрации нескольких пользователей, которые сообщили, что внешний вид логотипа вызвал у них эпилептические припадки. Впрочем, через несколько дней изображение появилось вновь.

Долой рекламу



Реклама окружает нас повсюду. Она с самого утра раздает мозг с экрана телевизора. Коварно подстерегает нас в газетках. Набрасывается с плакатов на улицах.

А знаете ли вы, что...



В том же году похожую инициативу проводила компания 3Q. В публичных местах она разместила специальный агрегат — Q Clone Generator. Он тоже умел снимать трехмерные изображения с людей. Но размещал их уже не в RPG, а в шутерах. Но обе концепции долго не прожили. Автоматы даже не смогли окупить расходы на свое производство.



2001-2002 годы ознаменовались банкротством огромного количества западных сайтов (так называемый крах доткомов; dot — точка, com — это com, а вместе .com). Причины называются разные, но в целом их можно выразить так. Начиная с 1998 года, благодаря рекламе и развитию Мировой паутины в целом, очень многие компании в США и странах Западной Европы решили, что интернет и создание веб-сайтов — это наилучшее вложение капитала, так сказать, задел на будущее. И бизнесмены ринулись в интернет. Веб-студиям валом сыпались заказы на разработку сайтов. Очереди стояли на порогах вперед. При этом бизнесмены совершенно не думали, что они будут делать со своими сайтами/порталами/проектами и как они будут зарабатывать на них деньги. То есть поток денег шел в сторону сайтов, но никакой отдачи не приносил. Кончилось все это всеобщим падением котировок акций компаний, вложивших деньги в Сеть, и крахом множества сайтов.



В конце 2003-го в Сети широко распространился термин «спам». И вовсе не тот спам, который ночью на подушке, а спам как вариант спама. Расшифровывается spam как Spam by Instant Messaging. То есть спам, рассылаемый через интернет-мессенджеры (ICQ, Miranda и их с ними). В те времена было совершенно непонятно, как бороться с новой напастью. Но уже спустя год появились специальные протоколы, которые отфильтровывали спам достаточно успешно.



В 2005-м закончилось расследование по делу Ричарда Грегга, бывшего сотрудника Microsoft. Бедняга поплатился за свою предпринимчивость. Дело в том, что все сотрудники Microsoft имеют право покупать программное обеспечение компании по льготным ценам. Улавливаете? Да, все верно. Ричард накопил тысячи коробок с самым различным софтом (включая различные версии Windows). И продал их по официальной цене. Наварился ни много ни мало на \$13 млн.

Грегга застукали, уловили и привлекли к уголовной ответственности. Обязали заплатить штраф в размере \$5 млн (заметьте, почти в три раза меньше, чем он заработал) и отсидеть два года за решеткой.

Досаждают в метро. Просачиваются на упаковки продуктов питания и даже на туалетную бумагу. Спасаться от нее практически невозможно.

Но если ты крупная компания, то с рекламой можно и побороться. Особенно если это реклама конкурентов. Именно так и поступила администрация Google. Относительно недавно в рамках Google Maps (спутниковая съемка всей планеты Земли) стартовал дополнительный сервис Street View. На нем представлены фотографии, сделанные с камер, установленных на кры-

шах автомобилей. Изображения за день просматривают тысячи пользователей. И вот, когда сервис был уже во всю раскручен, кто-то из гугловцев сообразил, что на всех этих фотографиях присутствует огромное количество рекламы (в основном это стендовая и плакатная реклама). Рекламы, за которую никто не платит ни копейки!

Администрация Google быстро поручилась и дала задание сотрудникам заманивать рекламу на фотоснимках. Особое внимание уделяется рекламе конкурирующих организаций.

ЗАРАБОТОК В СЕТИ

ДНЕВНИК ПРЕДПРИНИМАТЕЛЯ



ЧАСТЬ 2

День шестой:
активная реклама?

Передохнув после установки, настройки и регистрации в поисковых системах нашего платинового онлайн-магазина **Platinashop.com** (www.platinashop.com), мы решили опробовать системы активной рекламы (САР). Да-да, те самые, что отсчитывают пользователям деньги за клики по сайтам рекламодателей. Только на этот раз деньги платят уже не нам, а мы их жертвуем на активную раскрутку ресурса.

Определяясь с выбором САР нам долго не пришлось: в одних зарегистрировано слишком мало пользователей, в других берут за рекламу какие-то баснословные суммы. Выбор пал на стабильно работающий русскоязычный сервис **WMmail** (www.WMmail.ru). Буквально за 2-3 минуты мы зарегистрировались в системе, выписали себе счет на пополнение баланса для организации платной рассылки писем, оплатили его, и... вот с этого момента и началась все самое интересное.

Мы моментально нашли пункт, ведущий на страницу создания платной рассылки, указали тему письма, заполнили тело сообщения в духе «Открылся новый онлайн-магазин цифровых товаров...», наконец, установили нужное число сообщений для отправки и время, в течение которого участник САР должен будет пребывать на сайте с целью получения денег.

Стоимость каждого платного сообщения составила \$0,004 (таймер пребывания пользователем на сайте был установлен на 30 секунд). Спустя одну минуту на сайт повалялись люди — сначала 10, потом 20, 30, а

затем и 50 пользователей одновременно просматривали наш магазин. Но был бы толк! Спустя минуту-другую после начала массового притока посетителей, отсидев, словно в тюрьме, указанное время на сайте, участники САР покинули нашу торговую площадку. И что вы думаете? Число продавцов, а следовательно, и товаров в нашем магазине не увеличилось, количество продаж тоже не возросло. На протяжении месяца такая картина почти не менялась.

Что ж, первый урок усвоен. Системы активной рекламы применительно к онлайн-вым магазинам — не более чем пустышка. Привлечь на несколько десятков секунд на ваш ресурс нецелевую аудиторию (посетителей, которые даже сайт сам смотрят не намерены) такие сервисы, конечно, могут. Но пользы от них немного. Нам же не счетчик накручивать нужно, а продажи/покупки организовывать.

День седьмой:
критический анализ,
подведение итогов

Активная реклама не помогла, и мы решили вернуться к самому действенному, на наш взгляд, способу раскрутки портала — при помощи поисковых систем. На данный момент наша торговая площадка цифровых товаров была успешно зарегистрирована в двух крупнейших и наиболее популярных поисковых системах — «Яндекс» и Google. Однако сам факт индексации портала «ищущими» ни о чем не говорит и ни к чему не приведет.

Дело в том, что поисковые машины, во-первых, ориентируются на

специальные метатеги на сайте, которые содержат ключевые слова для поиска, описание ресурса и другую полезную информацию, а во-вторых, на само содержание всех-всех страничек сайта. То есть все, о чем написано на портале, будет автоматически проиндексировано пауком (он же спайдер, краулер — альтернативное название поисковых машин и их поисковых элементов) и занесено в базу данных поисковика.

Направляясь простейшим выводом: хотим, чтобы сайт был известным и посещаемым, — просто наполните его качественным контентом (в нашем случае это любые цифровые товары) с максимально развернутыми описаниями. Именно по ним, то есть описаниям, и будет вестись поиск. После этого добавьте в основные страницы портала метатеги и просто ждите. Сколько ждать? День, два, неделя, месяц, год? Это уже как повезет, точнее говоря, рост популярности вашего ресурса будет прямо пропорционален вложенным в него усилиям и деньгам (в некоторых случаях, если не хочется ждать что-то самому, то можно и заплатить).

Остановившись на том, что сделали мы сами. Мы вмонтировали в тело своей торговой площадки ключевые слова для поиска и произвели «вербовку» новых продавцов для наполнения магазина товарами. Одна-

ко желаемой отдачи так и не получили — в «Яндексе», Google и некоторых других поисковых системах н а ш



Партнерские программы

Клики по сайтам рекламодателей, чтение рекламных SMS, продажа своих собственных цифровых товаров, организация своего онлайн-бизнеса... Все это приносит вполне реальную прибыль! Но все эти виды заработка предполагают активное участие со стороны пользователя. Так, например, чтобы продать какие-то товары, их надо сначала создать, чтобы наладить свой интернет-бизнес, нужно пошевелить извилинами, родить идею коммерческого проекта (как вариант, того же онлайн-магазина по продаже цифровых товаров), наконец, все это воплотить в жизнь. Чтобы читать SMS, e-mail и путешествовать по сайтам спонсоров, нужно постоянно сидеть за компьютером... Вот отсюда и возникает очень интересный вопрос: а существуют ли какие-нибудь виды заработка, которые не подразумевают активного участия со стороны пользователя?

Отвечая: да, существуют, но заработать в них очень сложно. Дело в том, что многие коммерческие ресурсы — онлайн-магазины, финансовые пирамиды, системы активной рекламы (САР), обменные пункты виртуальных валют, казино, сервисы, предоставляющие услуги хостинга и мобильной связи, — поддерживают специальные агентства или партнерские программы. Вы регистрируетесь на сайте того или иного коммерческого проекта, указываете личные (ФИО, адрес проживания) и контактные данные (E-mail, ICQ, телефон). Вам выдают в системе WebMoney (реже «Яндекс-деньги»). Затем вы получаете специальную реферальную ссылку и удобную панель статистики (сколько денег заработали, сколько людей привлекли) или же набор несложных скриптов для организации агентского проекта, которые нужно будет загрузить на любой хостинг (в случае с онлайн-магазинами).

Что делать дальше? Если речь идет о реферальной ссылке, то вам нужно рассказать ее своим друзьям, знакомым и другим пользователям, разрекламировать определенный ресурс. Если



кто-то заинтересуется и проследует по вашей «реферой» ссылке на сайт платного проекта и зарегистрируется в системе (и внесет какую-то сумму, если речь идет о разного рода провайдерах хостинга, мобильного контента), то вы получите фиксированный процент со всех выплат или заработанных средств пользователя (как правило, около 10-15%).

С агентскими программами все несколько интересней. Вам выдается набор скриптов, который вы должны загрузить на сайт. Выполняя такую незамысловатую

операцию, вы увидите, что ваш ранее пустой ресурс станет точной копией определенного магазина/казино/обменника. Ваша задача — просто раскрутить данный сайт и сделать его посещаемым: привлечь как можно большее число потенциальных клиентов или покупателей. С каждой их покупки/сделки вы также будете получать около 10-15%. Например, если на своем магазине вы продали товар стоимостью в \$30, то получите около \$3.

А теперь самое интересное: работает ли все это на практике, какую прибыль приносит данные партнерские программы и приносит ли? Зачастую привлечь пользователя в систему или заставить его отовариться в вашем магазине легальными способами просто невозможно: во-первых, в Сети существует уже масса аналогичных ресурсов, во-вторых, нет никакой гарантии, что пользователь вообще пройдет по вашей ссылке, а, например, не сотрет реферальную часть URL, оставив адрес главной страницы сайта. А если и зайдет, то далеко не факт, что зарегистрируется, а если и зарегистрируется, то опять же не факт, что начнет активно вкладывать во что-либо деньги...

Ну и в заключение еще одна ложка дегтя — некоторые недобросовестные сервисы устанавливают минимальную сумму для выплаты не ниже \$25-100. То есть пока вы не принесете им в карман означенную сумму денег, вы просто не сможете забрать деньги со своего внутреннего счета.

сайт с ходу, конечно же, не занял лидирующую позицию. Следующий обязательный этап — регистрация сайта в сотне-другой каталогов, обмен ссылками с другими веб-ресурсами, проведение акций и мощных рекламных компаний.

Но это уже требует очень серьезных временных ресурсов. Нам же нужно было лишь понять, что быстро сделать и доступными простыми средствами раскрутить интернет-магазин практически невозможно, и определиться с основными направлениями раскрутки магазина. Создавая свою торго-

вую площадку, закладывайте на ее продвижение не менее 6-7 месяцев, а лучше все 10. Это время, за которое можно вывести онлайн-магазин на посещаемость около 1-3 тыс. посетителей в сутки. Главной же цели мы добились: рассказали вам об основных шагах производства подобного ресурса и о возможных проблемах на каждом из этапов.

Наш сайт продолжит свое существование. Через несколько месяцев мы уже не в рамках статьи, а, скорее всего, в виде новости сообщим вам, до какого уровня он развился. Пока же можно сделать ряд выводов. Основные слагаемые успеха при развитии онлайн-торговой площадки:

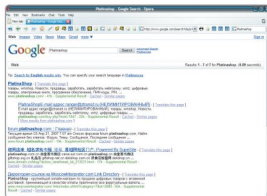
- получение персонального аттестата в системе WebMoney Transfer;
- покупка, установка и настройка лицензионных скриптов торговой площадки;
- привлечение продавцов и модерация добавленных товаров;
- составление ключевых слов и добавление сайта во все известные каталоги и поисковые системы.

Игровой бизнес в онлайн

Онлайн-магазин при грамотной раскрутке может принести неплохой доход, но еще больше прибыли можно получить от... онлайн-казино. Мы категорически против азартных игр, но это целый сектор веб-бизнеса, и не расказать о нем мы не можем.

Внимательно изучив сотни сайтов и ознакомившись с более чем пятьюдесятью казино-скриптами, мы выбрали наиболее популярный, без очевидных лотерейных признаков. Скрипт оказался под завязку набит флэши-играми, лотереями и другими игровыми модулями, в том числе и бесплатными.

Установив онлайн-казино на сервер (домен зарегистрировали заранее), мы принялись за



Наш веб-магазин был проиндексирован в нескольких поисковых. В частности, в Google.

настройку игровой площадки — сменили пароли администратора, установили минимальный банк казино, решили ряд проблем, связанных с регистрацией пользователей, и... настал черед активации приема платежей через службу **WebMoney Merchant**.

Тут тоже все прошло довольно гладко: прием денежных средств от пользователей включен, все стабильно работает, но... Есть одно очень важное «но». В параметрах настройки онлайн-кошельков казино необходимо ввести так называемый фиксированный пароль, предлагаемый автором скриптов. Что же тут такого особенного? Дело в том, что, узнав этот пароль, любой злоумышленник может написать специальные скрипты для переноса денежных средств с таких кошельков на свой счет в системе **WebMoney Transfer**.

Поскольку казино поддерживает не одну, а сразу две системы приема платежей — **WM Merchant** и **ROBOX Cash Register** — нам пришлось подать заявку на активацию аккаунта для приема платежей через уникальную платежную кассу «Робокса». На следующий день после отправки сообщения мы получили ответный e-mail следующего содержания (дословно): «В соответствии с законом от 1 января 2007 года, деятельность игровых заведений и казино на территории РФ запрещена. Данный закон распространяется и на сайты, находящиеся в зоне RU. С уважением, **Support ROBOXchange.com**». То есть регистрировать казино в интернете — мероприятие очень рискованное и даже подпольное.

Разумеется, из этой ситуации можно найти выход — зарегистрировать дерзкое имя под казино в любой нерусскоязычной зоне (.com, eu, cc) и загрузить на него все файлы развлекательного ресурса. Правда, и это не выход, так как могут возникнуть серьезные трудности с раскруткой проекта. Деятельность игровых заведений на территории РФ запрещена, поисковики не индексируют ваш сайт, а до выхода за рубеж ваш онлайн-проект может просто не дотянуть. То есть идея сделать онлайн-казино в России, можно сказать, с самого начала обречена на провал.

Сначала мы хотели завершить на этом рассказ про онлайн-казино и игровой бизнес в целом, но обнаружили еще целый ряд интересных моментов. Зайдя в зону администрирования онлайн-казино, мы решили поинтересоваться с настройкой банка игровой площадки и были несказанно удивлены. Перед нами появилась специальная

все установить в ноль: в этом случае игрок будет всегда проигрывать свои деньги (хотя по закону процент выигрыша должен составлять не менее 80%). После тщательного просмотра странички, содержащей настройки различных параметров казино, мы обнаружили еще два очень интересных параметра — **Минимум** и **Максимум**.

Цитируем из мануала к скрипту, что эти функции обозначают: «Минимум — для каждой валюты игры предусмотрен минимум. Минимум — это предел, меньше которого не может опуститься банк данной валюты казино. Минимум пополняется с каждой ставки игрока на процент, который предусмотрен казино, то есть если установленный процент составляет 90%, то 10% от каждой ставки будет уходить в минимум. Если сделать минимум больше максимума, то игрок будет проигрывать, пока значение максимума не превысит значение минимума. Минимум — это и есть чистый заработок вашего казино по данной валюте. Максимум — это банк данной валюты за вычетом минимума. Поставив максимум меньше минимума, игрок будет проигрывать, пока значение максимума не превысит минимума». Иными словами: можно настроить скрипт так, что игроки всегда будут проигрывать. При этом они заранее будут знать о правилах игры, просто большинство не поймет, что их на самом деле наддувают. Мы же теперь отлично знаем, как могут работать подобного рода сервисы и, надеюсь, никогда не попадемте на их удочку.

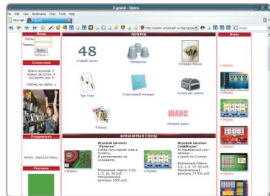
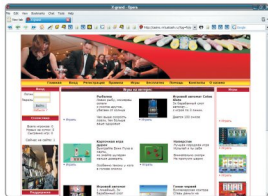
■ ■ ■

Мы установили, настроили и даже немного раскрутили свой собственный онлайн-магазин цифровых товаров. При этом разобрали практически все подводные камни, которые могут встретиться на пути начинающего веб-предпринимателя. Если будут какие-то вопросы — задавайте их либо на форуме «Игромании», либо на форуме нашей тестовой торговой площадки. Постараемся ответить на все интересующие вас вопросы и поделиться своим опытом. Что касается онлайн-казино, то наш вам совет — никогда не связывайтесь с этим бизнесом. Ничего хорошего ни вам, ни другим пользователям он не принесет. ■

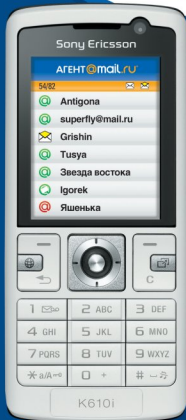


страничка, содержащая более 10 различных полей с комментариями, в которые можно было вбить значения банка той или иной игры и выигрыша игрока.

Интересно то, что параметр **Выигрыш** при полном отсутствии совести можно и во-



Онлайн-казино — один из вариантов «лохотронного» бизнеса в интернете, нацеленного на полное опустошение виртуальных кошельков naïвных игроков.



Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. :)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – <http://mobile.agent.mail.ru>

@mail.ru®
Будь всегда на связи!

скачай на
wap.mail.ru

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Красавица и чудовище



Ссылка: www.ki4.ru

В рунете сотни тысяч сайтов. Среди них есть отличные, есть просто хорошие, а есть откровенно ужасные. На «Красавице и чудовище сайтах рунета» составляется рейтинг самых необычных и самых ужасающих сайтов российского сектора Мировой паутины. Оценки выставляются как посетителями, так и постоянным жури. И если среди лучших сайтов встречаются как посетителями, так и постоянным жури. И если среди лучших сайтов встречаются как посетителями, так и постоянным жури. И если среди лучших сайтов встречаются как посетителями, так и постоянным жури.

Боброкомп



Ссылка: www.compubeaver.com

Моддинг компьютерных блоков — занятие необычайно популярное. Что только энтузиасты не вытворяют со своими системниками. Кто в сантиметровую сталь закатает, кто ковровым покрытием обклеит, кто неоновых лампочек прикрутит. В Сети можно найти сотни порталов, целиком и полностью посвященных моддингу. Но некоторые переводчики системных блоков заслуживают отдельных полноценных сайтов.

Как вам идея поместить начинку системного блока в... чулочно бобору? Оказывается, и такое возможно. На сайте детально



разобран процесс разработки такого, мягко говоря, необычного системника.

Ну а если сил провести столь мощную модификацию вы в себе не ощущаете, то можете начать с малого. На сайте инструкции www.instructables.com есть подробный мануал, как сделать компьютерную мышку из тушки самой настоящей мыши-полевки. Прямая ссылка: www.instructables.com/id/EM109XJF0YPF7M5.

Веселый клик



Ссылка: www.1-click.jp

Моддинг курсоров не менее популярен, чем моддинг системных блоков. Разве что раскручен слабее. Но находящиеся в Сети огромные архивы анимаций, призванных заменить стандартную белую стрелочку, наглядно показывают, какое же количество людей любит перерисовывать стандартный курсор.

А вот смекалистые японцы пошли еще дальше. На заглавной странице сайта [Click Award](http://www.1-click.jp) (судя по всему, это как раз премия за лучший эффект от клика, но мы, к сожалению, не знаем японского, чтобы разобраться в деталях) находится, пожалуй, самый необычный курсор во всем интернете. Веселые японцы с визгом и смехом таскают на плечах здоровенный пороносовый курсорчик!

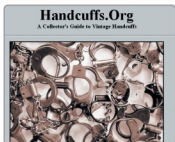
Друзья в облака обожают



Ссылка: www.livejournal.com

Если вы ведете виртуальный дневник на сервисе [Livejournal.com](http://www.livejournal.com) (а кто же его сейчас не ведет?), то на данной страничке вы можете посмотреть, в каких местах различных городов любят бывать ваши друзья (френды). Пока мест и пользователей в базе не очень много, но проект развивается.

Закуй меня нежно



Ссылка: www.handcuffs.org

Кто-то коллекционирует спичечные коробки, кто-то — пивные пробки и марки, кому-то по душе собирать перья птиц, диски, сигаретные пачки или женские прокладки (неиспользованные). Ну а кто-то собирает самые настоящие наручники! Да, да, те самые стальные оковы, в которые милиционеры так любят заточать законопослушных граждан. На сайте представлена огромная коллекция наручников. Есть даже образцы позпрошлого века.

Помимо наручников вы найдете здесь фотографии и подробные описания ножевых оков и совсем уж необычных предметов для ограничения подвижности.



ФЛЭШ

И Г Р Ы

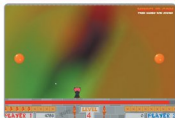


На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работайте почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Шарики вокруг



Ссылка: www.miniclip.com/games/bubble-trouble/en

Простенькая, на первый взгляд, аркада, на которую, однако, подсел сначала весь женский, а затем и мужской коллектив редакции журнала «Игромания». Бегают себе чертик в нижней части экрана, постреливают стрелочками в шарики сверху. Шарики разлетаются на более мелкие, те, в свою очередь, на совсем маленькие. Уровни по мере прохождения становятся все сложнее, на них появляются различные ловушки, а из шариков сыплются бонусы.

И все вроде бы в этой игре просто, даже графика довольно неказистая, но цепляет так, что, решив поиграть минут 5-10, отползаешь от монитора только через час-полтора.

Танковая атака



Ссылка: www.flasharcade.com/Micro_Tanks.html

Очередные «танчики», но какие же увлекательные! Вроде бы разработчики почти ничего нового не добавили, но играть стало намного интересней. Во-первых, по-другому реализовано управление: две клавиши вращения, две клавиши — газ/тормоз (а не как в классических «танчиках» — на какую клави-

шу нажал, в ту сторону и поехал). Боевые машинки заносят на поворотах, можно повернуть их под любым углом к препятствию, осторожно подкрасться к врагу из-за поворота.

Второе нововведение — танки стреляют мячиками, которые довольно долго рикошетируют от стен. То есть для того, чтобы поразить врага, необходимо, чтобы он был на одной линии с вами. Можно подобрать правильный угол и стрелять по стенам: снаряды откочат и попадут в цель. Вот только при этом не забывайте, что ваши снаряды могут подорвать ваш же танк. Компьютер играет довольно умело, но только на высших уровнях сложности. Зато можно посоревноваться с приятелем на одной клавиатуре.

Вот и пуля просвистела



Ссылка: www.newgrounds.com/portal/view/361384

Замечательный флэш-тир. В отличие от большинства подобных разработок игра не просто разбита на никак не связанные уровни — игрок перемещается по специально оборудованной площадке. Засели за одним из укрытий, отстреливай врагов, перебегай за другое — уничтожили следующую партию.

Ко всему прочему, разработчики сделали целый чейс-спот под оружие. Изначально они заполнены (пистолет, винтовка, «Узи», M16), но по мере игры можно подобрать другие стволы, которые заменят собой стоящие по умолчанию.

Свободное падение



Ссылка: www.flashygamer.com/games/Free-Fall.html

Когда-нибудь хотели совершить затяжной прыжок с парашютом? Теперь у вас есть такая возможность. В игре **Free Fall**

(свободное падение) как раз нужно умело спланировать на поверхность земли с изрядной высоты. И все бы ничего, вот только инородные предметы постоянно летят навстречу, того и гляди врежешься и отнимут 10% от здоровья. Приходится быть очень внимательным — только в этом случае можно достичь земли и успешно приземлиться на ее поверхность.

Гладиатор!



Ссылка: www.games1.org/flash-games/Swords%20And%20Sandals%20II/

Могучие самцы сражаются друг с другом на арене. Сверкают мечи, кровь льется рекой, на песок валяются огрубленные головы, руки, ноги, вываливаются сердца, печенки и кишки... Это — бой гладиаторов!

Sword and Sandals 2 — увлекательная флэш-RPG о жизни гладиаторов и их трудовых буднях, в которых выживают лишь сильнейшие. В начале игры вы создаете себе персонажа (телосложение, причёска, цвет волос), раскидываете характеристики и попадаете прямоком на арену. Здесь идут кровопролитные, но очень неспешные (в пошаговом режиме) сражения. И вряд ли игра была бы столь увлекательной, если бы не нарочито трюшавая стилистика и множество пристоющих и не очень шуточек.

С арены вы попадаете в город, где можно экипироваться на заработанные на арене деньги. Купить броню (собирается из отдельных частей), оружие (мечи, топоры, палицы, луки, рогатки). Здесь же можно передохнуть в таверне после схваток, восстановить силы.

Постепенно оравая персонажа и наращивая его уровень, вы перемещаетесь с арены на арену, побеждаете все более сильных противников, зарабатываете деньги и славу. Только не забывайте, что всего одна смерть в сражении, и игра закончена. Поэтому внимательно следите за полосой здоровья и крайне осторожно сражайтесь во время турниров с боссами.

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WSVG LANWAR:
ДВОЕ НА ОДНОГО?

Редкой развлекательной озабоченности турнир по Quake 4 в рамках американской остановки World Series of Video Games



■ План подбора под Токса за авторством Антона «Cooler» Селогола.

в Луисвилле, штат Кентукки. В нем принял участие весь свет мирового Q4, за исключением итальянца Stermy и американца Socrates'a. Ранее гонимый за малолетство польский самородок Av3k (см. новости предыдущего номера) наконец-то дорос до крупного чемпионата, где одним махом вышел в финал. В финале его ждал, наверное, лучший игрок в Q4 на сегодняшний день — Йохан «Toxic» Квик. В преддверии этого турнира основной темой для прогнозов был именно проигрыш шведа по ряду причин, среди которых было и участие Av3k'a. По итогам двух финальных серий поляк выиграл, заняв в итоге первое место.

Без наших на Lanwar также не обошлось — третье место занял белорус Cypher, Cooler попал в шестерку и косвенно оказался причастен к победе Av3k'a на турнире. «Решающей картой была Phrantic. Мы с Антоном присели, и он по косточкам разобрал мою предыдущую игру с Токсом на этой карте, делал нужные заметки и иллюстрации на корбке из-под пиццы, — сказал в интервью после турнира Avek. — Со стороны это выглядело, будто пара придурков рисует от нечего делать, но то, чем поделился со мной Кулер, мне помогло». Близко к завету эпохи Quake 3 Cooler начал уступать шведу, в частности в играх 2x2, а с выходом четвертой части ему не удалось удержаться на вершине, в то время как Токс весь 2006 год провел без ощутимых осечек. Появление молодого протеже не могло не порадовать Антона, и вот первые плоды его обучения.

В турнире по Counter-Strike 1.6 весь пьедестал заняли европейские команды, что не мудрено: прогрессивные компании США играют лишь в Source-версию. Единственными, кто мог как-то противостоять воинам материка, были Check-Six, однако и с ними вышел не очень хорошо. В 1/2 сетки лузером между американцами и SK Gaming по странному об-



■ SK Gaming чуть не попал в перерыв.

стоятельствам случился рестарт карты при счете 5:3 в пользу Check-Six. Шведы заверили, что на момент рестарта они сделали полную загрузку, чего оказалось вполне достаточно для судей, матч был начат заново и выигран шведами со счетом 16:11. Просмотренное непосредственно после игры демо показало, что никакой полной загрузки не было и в помине, лишь один игрок SK был вооружен автоматом. Но и это не убедило высшее руководство WSVG: по мнению судей, пара раундов ничего не решали для исхода игры, и матч решено было не переигрывать, не говоря уже о санкциях к SK за откровенное вранье. Народный гнев был обращен в сторону шведов, которые, выйдя на следующую игру с соотечественниками в лице Ninjas in Pyjamas, все же не упали духом и победили. Не можем не признать силу SK Gaming, однако грешок за командой все же запишем.

VIRTUS.PRO ШТОРМИТ

Вслед за Snoop'ом одна из лучших команд России по CS, Virtus.pro, рассталась еще с двумя игроками — HEL1 и F.1N. Рассталась, судя по всему, по тем же причинам, что и Snoop (о которых мы никогда не узнаем). В преддверии ESWC это смотрелось более чем опасно, и замены были найдены оперативно. Первым стал Константин «Groove» Пикинер, который, в сущности, команду не покидал, а был в статусе тренера/менеджера. Далее закрывать пробину был приглашен чемпион мира по версии WCG 2002 в составе M19 — Алексей Грибов aka KAL14.

Когда же встал вопрос о том, кто все-таки поедет на ESWC (да и на GameGune — турнир в



■ Sally и Edzie будут играть вместе как минималы на ESWC в GameGune.

Испании, который VP тоже намерены посетить), настало время для совсем уж неожиданной рокировки. Как выяснилось, состав команды на ближайшие два выезда будет выглядеть так: LeX, Sally, Romjke, KAL14 и... Edzie из pro100! Как вы знаете, на российских отборочных ESWC в составе команды Aggressive Attack уже заигрывали пара игроков pro100, и, как выяснилось, это был не конец, и хотя бы одна пятая харьковской команды все же поедет во Францию. Пожелаем удачи Virtus.pro, принявшим облик суровой миним-ти, а также pro100 — услуга есть услуга, будем надеяться, что уход Edzie из состава — вложение временное.

69N-28E ВЫПУСТИЛИ
СВОЙ ЭНЕРГЕТИК

■ Именно в это место вы попадете, проследовав по координатам 69N-28E.

Модным в последние годы тенденция забить на все и хлестнуть чего-нибудь такого бодрящего решили потянуть финские казеры 69N-28E. За последние несколько месяцев финны успели осуществить своим присутствием первые ступени пьедесталов ASUS Spring и WSVG Lanwar, что само собой способствовало их коммерческому успеху. На проходившем в Швеции турнире Dreamhack можно было попробовать их фирменный энергетик под названием (ну конечно же) 69N-28E. Девизом налитка было обычное для таких продуктов Sleep is the enemy («Сон — твой враг»), а рекламный проспект кишел цифрами пуле названия: «Идите за своей судьбой, своей целью. Идите 17 76 47 на юг и 15 75 80 на запад от той точки, где началась ваша миссия! Помните, ваша цель — 69N-28E». Напомним, что буквы и цифры в названии финской команды значат координаты озера Инари, расположенного на их родине. По вкусу новинка напоминает... да-да, «Ред Булл окрыляет».

DEADMAN СО СКАНДАЛОМ
ПОКИДАЕТ SK GAMING

Не совсем по-доброму расстался со своей командой SK Gaming наш Андрей «Deadman» Софонов: в конце июня игрок был исключен из состава команды за неподобающее поведение.

В преддверии финалов лиги WC3L все члены SK были приглашены в Германию для совместных тренировок. Уже тогда, как выяснилось, отношение к Deadman'у в команде было не самое лучшее — по мнению его тиммейтов,



Deadman переживает не лучшие времена.

русский ставил себя чересчур высоко. В тренировочном лагере Андрей регулярно нарушал одно из правил — не курить во время тренировок, что постоянно действовало на нервы игрокам SK, в общей своей массе некурящим. Эти прения не прекратились ни в лагере, ни по пути в Кельн на финалы WC3L, ни по приезде, в отеле. Апофеозом стала драка между Deadman и менеджером SK Ownitsch, при участии SK.Insomnia. После этого песенка нашего игрока все же была спета: он был исключен из состава, а затем и не допущен до игр WC3L даже в качестве зрителя. В интервью непосредственно после инцидентов с командой Deadman был настроен радикально, не покаялся в адрес Ownitsch самых нелицеподобных слов.

По словам Андрея, его контракт заканчивается лишь в конце года, и он лишается своих денег, в том числе и призовых с турнира KODE5, которые составили \$10 тыс. Точек зрения на этот счет, конечно, оказалось вагон и маленькая тележка: в интервью после финалов WC3L менеджер SK Ownitsch заявил, что Deadman исключен из SK только по части командных соревнований и продолжит выступать под тегом SK на соло-турнирах. Тем не менее уже известно, что выступать за SK на ESWC Дедмен не хочет.

Выражая свою солидарность руководству и игрокам SK Gaming, организаторы турнира

Stars War в Южной Корее исключили Андрея из списка участников.

Между тем состав SK по Warcraft 3 за последнее время осудил до невозможности. На данный момент там играют всего четверо: Hot (Украина), Insomnia (Болгария), Mlou и XlorD (Германия).

CPL 10 ЛЕТ

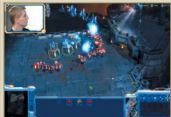
26 июня 1997 года на свет появилась Cyberathlete Professional League, организация, более всего повлиявшая на ход истории киберспорта. В честь этого онлайн-передача Epileptic Gaming сделала специальный двухчасовой выпуск с участием президента CPL Энжела Мунье, где он, как главный виновник торжества, был поздравлен и допрошен по всем интересующим нас вопросам. В роли интервьюера выступал легендарный киберспортивный комментатор Маркус «DJ Wheat» Грэм. Сказано за два часа было много, в том числе и Грэмом, который все 10 лет следил за мировым киберспортом с высоты полета радиоволны.

За это время через турниры CPL прошло 22 игры, начиная от первого Quake и Dune 2 (!) и заканчивая нынешними World in Conflict и F.E.A.R., которые вызвали бурю негатива у нынешнего поколения игроков. «Послушайте, что вам не нравится? Sierra пожалела раскрутить свои игры таким путем и нашла нас. Кого еще она могла найти, если не нас? Мы постоянно рискуем и не боимся. Мы не заставляем вас играть в эти игры, мы предлагаем вам заработать, играя в них! — заявил Мунье. — Хочу добавить, что та же World in Conflict, как ни крути, очень хорошая игра». С президентом CPL можно согласиться — пусть не все из 22 игр, опробованных ими, пользовались успехом в киберспорте, однако популяризации Counter-Strike мы обязаны именно



«Кейрды говорит, что киберспорт родился у них. Извините, киберспорт родился в Соединенных Штатах Америки!», — говорит Энжел Мунье.

STARCRAFT 2 НА TB



Уже несколько месяцев канал НТВ+ радует выступлениями передачи «Логии киберспорта». 14 июня в эфир вышел четвертый выпуск этой передачи, главной темой которого стал, конечно же, 20-минутный геймплейный ролик из Starcraft 2. Дабы не тратить эфирное время впустую, для комментирования трейлера были приглашены эксперты российской Starcraft-сцены: Сергей «Asmodey» Ожигин, один из лучших игроков прошлых лет, успевший поиграть в Корею, и Юрий «Wic» Ищенко, главный теоретик Starcraft, в свое время писавший и для нашего журнала. Сюжет получился весьма интересным, посмотреть его можно на нашем DVD в разделе Киберспорт/Special.



им. «В 1999 году мы решили сделать турнир по CS, и это смотрелось довольно странно, ведь вокруг было столько людей, обожающих Quake и ненавидящих CS!» — рассказывает Мунье. Нельзя не отметить и прямую связь турниров CPL с дальнейшим успехом Quake, а также такую вещь, как женский киберспорт, который зародился на чемпионкатах CPL.

«Мы не выступим тебя из студии, пока ты не расскажешь нам о Severity!» — такое условие поставил главе CPL Wheat, что повлекло новый поток информации. Демонстрируя Severity выйдет в начале 2008 года, а в 2009-м станет игрой CPL World Tour. На вопрос о том, на что же будет похожа новая игра CPL, Мунье вполне полагаясь заговорил о «возврате к корням» и был прерван сатанинским ором Wheat: «То есть ты, черт подери, хочешь сказать, что хотишь вернуть к жизни лучшую-в-мире-игру Quake?!» — «Да, будем честны — все самые зрелищные матчи, которые мне приходилось видеть, были сыграны в Quake 3», — сказал Мунье, чего оказалось вполне достаточно. Ну что же, в то время как id Software верно движется к отречению от старого доброго deathmatch, CPL об этом и не помышляет. По словам Мунье, никаких технологических прорывов Severity не сделает, упор делается на игру, а не на красоту.

Одним из звезд программы был звонок в студию Джона Роме, который поздравил Энжела и CPL с юбилеем: вполне логичный номер для передачи, где за два часа Quake вознеси до небес, а Counter-Strike аттолтал в землю.

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Выходка Deadman в Германии — не первый случай, когда русские игроки были замешаны в неприятных ситуациях.

Октябрь 2003 года, Корея, WCG. Сборная Франции обвинила русских в краже мобильного телефона, после чего происходит потасовка формата 6x7 с численным преимуществом французев. В итоге французцы забаррикадировались в своем номере.

Февраль 2005 года, Корея, WEG. Драка между французом 4K*ToD и Deadman. Выяснить, кто кого, так и не удалось — обе стороны утверждали, что вышли из драки победителями. Причина конфликта тоже до конца не ясна, но, судя по всему, кто-то кому-то мешал играть своими приколами. С тех пор Deadman был лишен права играть на турнирах WEG.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

НА DVD

Сергей «Asfalot» Мандрик, Роман «Definition» Бут

■ COUNTER-STRIKE 1.6: DE_CBBLE В РАЗРЕЗЕ

Одной из особенностей прошедшего в июле ESWC (чемпионат мира, проходивший во Франции) было возвращение карты **de_cbble**, давно списанной со счетов наряду с первым **de_dust**, **de_aztec** и **de_prodigy**. Особенность, признаемся, довольно сомнительная, и вот почему.

«Карта несбалансированна и скучна для зрителей. Если вы начнете «жесть» за контртеррористов, что весьма не трудно из-за архитектуры **de_cbble**, у вас есть все шансы выиграть игру еще до перехода за террористов. **Cbble** — карта одной ошибки, и «контры», которые отдадут хотя бы один глупый раунд, почти всегда проигрывают», — говорит **Fisker**, выдавший виды в CS капитан шведов **SK Gaming**. В январе 2006 года эта карта стала причиной развала старого состава шведов **Fnatic**: «Наша команда умерла в тот самый момент, когда мы с полной закупкой проиграли раунд **Team3D**, у которых, кроме «глолов», ничего не было. Что еще можно сказать об этом и что можно поделать с этим долбаным **de_cbble**?» — вопрошал тогда **fnatic.DSN**.

Почему они так ненавидят эту карту? С какими проблемами сталкивается каждая команда, попадающая в цепкие лапы **de_cbble**? Что делать, если играешь за террористов на этой карте? Стандартные и не очень тактики, а также лучшие позиции для убийства — все это вы найдете в нашей статье о **de_cbble** (лежит на диске в разделе **Киберспорт/Обучение**), которая, мы уверены, окажется очень полезной для большинства из вас!



■ Карта de_cbble

C&C 3: TIBERIUM WARS: НАЧАЛО НОВОЙ ВОЙНЫ

Серия **Command & Conquer** никогда не блистала своим мультиплеером на крупных турнирах, да и разгар киберспорта выпал все же на серию стратегических игр от **Blizzard**. Однако сейчас многие новинки в мире игр применяют на себе соревновательный наряд, и третья часть эпопеи **Westwood** с подзаголовком **Tiberium Wars** не стала исключением. Сразу после релиза в онлайн стали проводиться турниры по игре, собирающие до 30-40 участников. Мы не могли пройти мимо этой новой соревновательной волны RTS, и с этого номера начинаем серию ознакомительных публикаций про третью **Command & Conquer**. В этот раз вас ждет обзорная статья, посвященная возможностям GDI. Заглянув на наш диск в раздел **Киберспорт/Обучение**, вы узнаете обо всех тонкостях игры и необходимых элементах для победы.



■ WARCRAFT 3: ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ



■ Карта «Лес гноллов»



■ 4K-Creo

Видеокomentarий. Зеркальные бои ночных эльфов — матчи весьма необычные. Одной из наиболее эффективных тактик в таком случае всегда считалось массовое строительство простых юнитов, таких как охотницы и лучники, с Жрицей Луны в качестве первого героя. И все было хорошо, если бы норвежец **4K-Creo** не придумал бы практически безупречное контрсредство, которым он успешно воспользовался на гранд-финале самой престижной мировой командной лиги — **WC3L**. Что и говорить, игра получилась просто превосходная: сильнейшие представители своей расы с двух разных континентов Европы и Азии, две авто-

ритетные команды и призовой фонд в размере 30 тыс. евро.

Трикусы на карте «Лес гноллов» (**Gnoll Wood**). «Лес гноллов» представляет собой самую большую карту для игры 1x1, которую признают международные лиги. Шесть огромных островов, на каждом из которых расположились точки возможного появления игроков. Большое число нейтральных монстров и зданий делает «Лес гноллов» одной из самых «стратегичных» карт. Она не оставит равнодушным любителей покупать большое количество свитков исцеления — на этой карте вы сможете легко разysкать целых четыре нейтральных магазина, а также три лагеря наемников. Дополнительные золотые рудники охраняются не самыми сильными монстрами, что легко допускает наличие до трех экзальдов у каждого игрока. В центре расположен фонтан, содержание которого (мана или здоровье) определяется случайным образом. Хотите узнать все тонкости и прелести «Леса гноллов»? Тогда вперед, на диск, в раздел **Киберспорт/Обучение**!

ТАКЖЕ НА DVD



■ Шутка из 696-28N — игра в Москве, сегодня в Кентукки!

■ **Репортажи с турниров:** WSVG Lanwar (CS 1.6, Quake 4), WC3L, Battle.Net Season 5 (Warcraft 3).

■ **Софт для Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft: Brood War и Quake 3/4.**

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В АВГУСТЕ

В ПРОДАЖЕ 24 ИЮЛЯ

МАСТЕР-КЛАСС

ЗАПАСНЫЕ АЗРОДРОМЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ФАНТАСТА

НОВАЯ СТАТЬЯ СЕРГЕЯ ЧЕКМАЕВА



БЕСТИАРИЙ

СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

ПРИШЕЛЕЦ ИЗ ГИМАЛАЕВ



АНИМЕ

ЭКСПЕРИМЕНТЫ ЛЕЙН

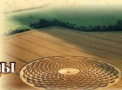
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ
КИБЕРПАНКА



ЕСЛИ БЫ

КРУГИ НА ПОЛЯХ

ЗАГАДКА ПРИРОДЫ ИЛИ СЛЕДЫ
ИПОПЛАНЕТНОГО РАЗУМА?



ВЕЛИКОЛЕПНУЮ ФАНТАСТИЧЕСКУЮ КОМЕДИЮ

НЕТ ВЕСТЕЙ ОТ БОГА

(Sin noticias de Dios, 2001)

А ТАКЖЕ:

- ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ТЕРРИ ПРАТЧЕТТОМ
- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ И ИГРАМ
- ОЧЕРЕДНАЯ ПОДБОРКА ИЗ СЕРИИ «ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ» И ДРУГИЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

А ТАКЖЕ:

- НОВЫЙ РАССКАЗ АЛЕКСАНДРА ЗОЛОТЬКО
- «ЖАНРЫ»:
- «НОВАЯ ВОЛНА»
- ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВНЫМ РЕДАКТОРОМ ИЗДАТЕЛЬСТВА «ДОМИНО» АЛЕКСАНДРОМ ЖИГАРЕНЦЕВЫМ
- «НАЗАД В БУДУЩЕЕ»:
- БУДУЩЕЕ ЧЕЛОВЕКА
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

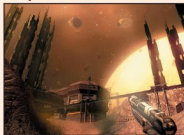
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL: RUBRIKI.CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая выводится специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Alpha Prime



Вызовите консоль одновременным нажатием **Ctrl + Alt + F3** и введите коды:

- CheatNextLevel 1** — пропуск уровня (здесь и далее, если ввести цифру 0 вместо 1, действие кода будет отменено);

- CheatWeapons 1** — все оружие;
- CheatAmmo 1** — максимум патронов;
- CheatImmortality 1** — бессмертие;
- CheatHusbandry 1** — дополнительные способности;
- CheatHealth 1** — максимум здоровья.

Hell in Vietnam



Во время игры давите тильду (~) и вбивайте коды:

- Cheat.GodMode()** — бессмертие;
- Cheat.AddAmmo()** — дает 500 патронов;
- Cheat.FullHealth()** — максимум здоровья.

Hospital Tycoon

Введите в меню настроек (Options) код **MakeMeAGod**. Этим вы откроете все бонусы из раздела Extras. Останется их только включить.

Marine Sharpshooter 3

Давите тильду (~) во время игры и вводите:

- God** — бессмертие;
- AllAmmo** — максимум патронов;
- FreezeAll** — враги не могут двигаться;

SetSpeed X — устанавливает скорость на X (X=1...100);

SloMo — включает замедление.

Spaceforce: Rogue Universe

Привычным движением руки утапливайте тильду (~) в пол и набирайте РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

- God** — бессмертие;
- BillGates** — дает 100 000 кредитов;
- RocketFiesta** — плюс 50 ракета на борту;
- GetCloakingDevice** — дает маскирующее устройство;
- GetTimeDevice** — дает временное устройство.

Surf's Up

Из главного меню войдите в пункт **Extras**, там выберите **Cheat Codes**. На этом экране введите коды:

- FREEVISIT** — открывает все локации чемпионата;
- GOINGDOWN** — открывает все локации Leaf Sliding;
- DONTFALL** — разблокирует бонусную миссию;
- MYPRECIOUS** — открывает все доски для серфинга;
- NICEPLACE** — все изображения в галерее;
- WATCHAMOVIE** — все видео в галерее;
- TOPFASHION** — все украшения для персонажей;
- IMTHEBEST** — разблокирует персонажа Танк Звезд;
- SLOWANDSTEADY** — Гик;
- THELEGEND** — Зеке Топанга;
- KOBAYASHI** — Татсуки Кобаяси;
- SUPRISGUEST** — Злиот;
- TINYBUTSTRONG** — Арнольд.

Two Worlds



Приведенные ниже коды разблокируют пять бонусных предметов. Каждый код можно использовать только один раз за игру. Вводятся они в консоли, которая вызывается нажатием на тильду (~).

Bonuscode 9728-1349-2105-2168 — Armor of Darkness;

BonusCode 9470-4690-1542-1152 — Azrael's Sword of Fire;

Bonuscode 9470-6557-8820-9563 — Great Shield of Yafoten;

Bonuscode 9434-3879-7593-9224 — Spear of Destiny;

Bonuscode 9447-1204-8639-0832 — The Great Bow of Heaven's Fury.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Resident Evil 4



В **Resident Evil 4** есть мини-игра тир, где надо уничтожать мишени в виде зараженных паразитами селян. Все это действие происходит на фоне ночного пейзажа: месяц, звезды, замок за холмами. Так вот, если стрелять в месяц, это вызовет звездопад. Одна такая «звездочка» прилетит и разнесет к чертям все мишени в тире. Ну а если стрелять в замок, на небе разразится натуральный фейерверк. Пользы никакой, зато красиво (**Алексей Сахнов**).

S.T.A.L.K.E.R.

Если судить по обложке и заставке игры, то правильное ее название не **S.T.A.L.K.E.R.** (с точками после каждой буквы), а **S.T.A.L.K.E.R. (mayor-andrew_mas@mail.ru)**.



Интересное наблюдение. Каждую букву английского алфавита можно пронумеровать: А — 1, В — 2, С — 3 и так далее. Какие номера у букв названия игры? S — 19, T — 20, A — 1, L — 12, K — 11, E — 5, R — 18. Если их сложить, то получим число 86.

Чернобыльская катастрофа произошла в 1986 году, 26 апреля (**Лариса Завирохина**).



Если сохраненную игру назвать **death**, то вместо скриншота с места сохранения будет отображаться черный экран с черепом в левом верхнем углу (**Николай Летовальцев**).

Tomb Raider: Anniversary



В храме Нептуна есть статуя рыбы. Практически такую же статую можно найти в особняке Лары в игре **Tomb Raider: Legend**. Наверное, эту статую Лара привезла в поместье в память о поездке в Грецию (Алекс Марк).

Harris Pilton <Social>



World of Warcraft

В городе Strathath City есть гостиница под названием World's End Tavern. Там стоит эльфа по имени Harris Pilton. Если поменять местами первые буквы имени и фамилии, получится Paris Hilton (американская версия Ксюши Собчак). Моделька, кстати, очень похожа на оригинал (Андрей Борисов).

Восточный фронт. Крах Анненербе

На диске с игрой есть зашифрованный пароль архива **fun.zip**. Если пройти игру до конца и проявить немного сообразительности, можно узнать пароль к архиву. В нем содер-



жится замечательный комикс от **Burut CT**. Что, слабо самим догадаться, какой пароль у архива? Коли так, вот он: **Kaif_Maig (Остан Соболев)**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ!

Хинты — это баги и недokumentированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно сложное место, быстрее обогнать конкурентов, получить самое крутое оружие и т. д.

Gothic 3

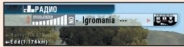


Нашелся интересный баг, который позволяет нам играть за другого персонажа. Для этого необходимо отправиться в Гельдерн и ночью подкрасться к одному из двух персона-

жей: торговцу Джареду или алхимику Ренвику (когда они спят). Попытайтесь поговорить с ними (или что-то у них украсть).

Персонаж встанет, а камера переместится к нему за спину. Пока вы по-прежнему управляете своим героем, достаньте оружие и ударьте любого человека, например Лареса. Когда у вас останется примерно 10-20% здоровья, управление перейдет на того персонажа, с которым вы говорили в самом начале. Сразу отправляйтесь спать, пока прежний герой не поднялся на ноги, иначе игра может вылететь. Пронырнувшись, вы увидите, что ваш бывший герой занял место NPC, разговаривает его голосом и продает его товары. Обмен телами состоялся! К сожалению, после перезагрузки игры все вернется на свои места (Дмитрий Щербаков).

Test Drive Unlimited



В **Test Drive Unlimited** можно добавлять свою музыку в репертуар радиостанций.

Сначала скопируйте в папку «каталог игры» **EuroRadio\Название радиостанции** свои mp3-файлы. Затем в папке «каталог игры» **EuroBnk\Sound\Radio** найдите файл с названием выбранной радиостанции, снимите в его свойствах галочку «Только для чтения» и откройте его «Блокнотом».

Цифра во второй строке показывает, сколько всего песен в радиостанции. Измените ее с учетом добавленных файлов. Далее идет список всех песен. В конце добавьте свои строки вида «название файла» «название песни» «исполнитель». Сохраните файл.

Все, теперь можно развлекать по острову хоть под Диму Билана (Pavel «Bond» Ерко).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Tomb Raider: Anniversary**, которая в России издается компанией «Новый диск».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу **winner@igromania.ru** или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы. **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождение), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Alpha Prime, Colin McRae: DIRT, Marine Sharpshooter 3, Power of Destruction, Ridel Equestrian Simulation, Tomb Raider: Anniversary, Two Worlds.

Трейнеры: Air Assault Task Force, Alpha Prime, Hospital Tycoon, Penumbra: Overture, Pirates of the Caribbean: At World's End, Power of Destruction, Space Force: Rogue Universe, Spider-Man 3: The Game, S.T.A.L.K.E.R., The Guild 2, The Sims 2 H&M Fashion Stuff, Tomb Raider: Anniversary, Two Worlds.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запакуйте файлы их архиватором RAR и отправьте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Frap**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе Soft\Игроманский стандарт. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Паскалки шлите по адресу **kodex@igromania.ru**, хинты — **trick@igromania.ru**. К письмам также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описании паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней,

оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, уведомим вас об этом на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажите свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в список спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одну и ту же писемку несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу **winner@igromania.ru** или **info@igromania.ru**.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

В июле Wizards of the Coast выпустила несколько новых продуктов под брендом **Dungeons & Dragons**. Самый заметный из них — **Monster Manual 5**, который по своей структуре мало отличается от одноименной книги с четырьмя первыми римскими цифрами на обложке. Это очередной фантазийный bestiary с описанием новых чудовищ — приложениям гарантированы незабываемые встречи. В книге 224 страницы и стоит она \$35.

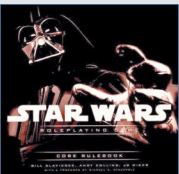


Shadowdale: The Scouring of the Land («Долина теней: Зачистка территории») — вторая часть из трилогии больших модулей-приключений (по 160 страниц в каждом), действие которых происходит в сеттинге *Forgotten Realms*. Первый том назывался *Comtur*, третий том под названием *Anauroch* выйдет в ноябре этого года. Игроки выступают на стороне жителей Долин, которые борются с превосходящими силами Зентильской Цитадели, главного раздражителя всеобщего добра в северной части Файруна. Интрига подразумевает присутствие темных личностей, которые пытаются изменить суть Пряжи — бесплотной основы всей магии Забытых Королевств. Кстати, именно в селении *Shadowdale* (Долина Теней) живет Эльминстер, самый могущественный волшебник в этом мире.

Star Wars RPG

Праздник на улице любителей «Звездных войн». К 30-летию юбилею со дня выхода четвертого Эпизода компания **Wizards of the Coast** разродилась новой редакцией правил **Star Wars d20**. А это именно та ролевая система, на которой основывались обе части **Star Wars: Knights of the Old Republic**.

Новая книга правил именуется **Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition**. Правила изменены весьма сильно (по сравнению с первой d20-версией): разработчики пошли по пути дальнейшего упрощения и систематизации. Хорошая тенденция, ведь массовый иг-



ровой продукт должен опираться именно на эти принципы. Значительная часть способностей персонажей сведена к привычным навыкам (feats), класс защиты заменен спасброском, числовые значения характеристик (abilities) заменены на соответствующие им бонусы. Изменений в новой «звезднойновской» ролевой системе много. Вполне возможно, что «Игромания» подробно разберет эту настольную RPG в одном из будущих номеров.

Вряд ли «визарды» ограничатся юбилейным выпуском популярной ролевой игры. Фанаты уже сейчас потирают ладошки в предвкушении будущих продуктов *Star Wars RPG* новейшей редакции, на которой, по идее, должна основываться и пока не объявленная *Knights of the Old Republic 3*.

Предполагается, что многие изменения в d20 system, которые есть в нынешнем издании *Star Wars d20*, перекочают и в четвертую редакцию **Dungeons & Dragons**. Ждать ее, по слухам, осталось меньше года.



Magic: The Gathering

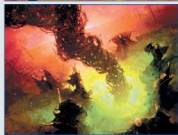
Главным профессиональным событием месяца стал про-тур Сан-Диего (США), проходивший в формате **Two-Headed Giant Limited**. Победа досталась двум молодым американцам — **Крису Лахману** и **Якобу Ван Лунену**. В финале они обыграли японцев **Кентаро Ямamoto** и **Юто Такахаси**. Также в топ-4 засветился «гигант» **Юджина Харви** и

Джона Фьорилло. Наш двукратный великан в лицах **Александра Яценко** и **Дениса Тагунова**, покатавшихся в США по программе «Играй и ты увидишь мир!» компании «Мир фантазии», бесслвно сыграл первые два драфта со счетом 1-3 и ушел осматривать калифорнийские достопримечательности.

А на Гран-при в Монреале (Канада) люди занимались изучением формата **Time Spiral Block Constructed**. Лучшее всего его вызубрил **Сельсо Зампер-младший**, игравший бело-зеленой агрессивой. В финале ему безуспешно противостоял **Поль Шеон** (черно-синий контроль), а в полуфинале — знаменитый **Кензи Цумура** с моно-синими морфами. Примечательно, что в этом году именно **Time Spiral Block Constructed** будет вторым Constructed-форматом на чемпионате мира. Да и сезон квалификационных турниров на про-тур Валенси (Испания) пройдет в этом же формате.

Полным ходом идут региональные чемпионаты у нас и в дальнем зарубежье. Каждая неделя дает еще пару десктопов колод, прошедших в топы. Со дня на день начнутся и национальные чемпионаты, первый из которых пройдет в Австралии 21-22 июля. Так что материалов для размышлений и подготовки к российскому национальному чемпионату у всех будет достаточно. Но помните, что с 20 июля мы все будем играть с 10-й базовой редакцией вместо «девятки» (см. статью о «десетке» в этом же номере «Манич»). Прощайте, карты **Old Ace** и **Seething Song**. **Rewind** и **Mana Leak!** Здравствуй, **Mogg Fanatic** и **Hurricane!**

Magic Online затих в ожидании версии 3.0. Даже о выпуске 10-й редакции на цифровые просторы ничего не слышно. Блог новостей разработчиков уже месяц не обновлялся. Полный виртуальный сет «Спирали времени» по-прежнему нельзя обналчивать из цифровой в бумажную, в отличие от остальных наборов. Но в целом все идет по плану, мир сетевой «Магии» цветет и пахнет.



e-mail рубрики: vnescorp@igromania.ru

Magic: The Gathering

Десятая основная редакция

Жанр: коллекционная карточная игра • Разработчик: Wizards of the Coast • Распространитель: «Мир Фэнтези»
Сайт: www.magicthegathering.com • Возрастная граница: 2+ • Длительность партии: 10-30 минут • Язык игры: русский



Раз в два года в «Магии» происходит обновление Основной редакции. В этом году Основная редакция (десятая по счету) вышла 13 июля 2007 года. 383 карты вновь были представлены на суд общественности. Почему вновь? Потому что базовые редакции всегда составляются из карт MTG, которые уже выходили ранее, в разных сетках. 14 июля юбилей (все-таки «десятка») вылился в первый «Всемирный день «Магии», в просторечье — релиз «десятки». Посетители и участники этого события получили призы и бонусы. Уверен, что в дальних уголках нашей страны время может немного изменить свой бед ради такого события, и в некоторых местах праздник состоится ближе к августу. Но суть не в этом, а в том, что выхода «десятки» не избежать!

Для начала поспойм, зачем выпускают Основную редакцию вообще и эту в частности. В отличие от других сетов здесь не издают новых карт, не придумывают хитрых механик и даже картинки редко бывают новыми. «Старье!», — скажете вы. И будете абсолютно правы. Основная редакция — это надежное, хорошо зарекомендовавшее себя и по возможности простое... старье.

Но зачем нам сдались старые карточки? Ну, во-первых, есть масса карт, которые всегда нужны игре и магам. Такие как **Naturalize**, **Tidings**, «болезнь земли» (забирающие 1 жизнь за то, что дают ману) и многие другие. Без них сложно представить современную «Магию». Хотя бы не искать место в новых сетках, их просто переиздают в Основной редакции.

Во-вторых, Основная редакция проста, как три копейки, в ней специально избегают сложных карт и формулировок, а значит, она подходит для обучения новичков. Даже драфты на ней много проще, чем на любом другом сете.

В-третьих, необходимо давать возможность старым игрокам использовать накопленные карты, а новым — заполучить раритеты, не высывая их в уже ушедших изданиях. И снова здесь поможет Основная редакция, в которой всегда найдется место для десятка-другого таких карт.

В связи с юбилеем Основных редакций и грядущим в 2008 году пятинадцатилетием «Магии» «десятка» получила еще одну дополнительную «коллекционную» фишку — она чернобордная! В смысле рамки карт не белые (так помечают карты с массовым тиражом), как это принято в Основных редакциях, а черные. Такие же, как в русской девятой редакции. С одной стороны, вроде как не сильно большой бонус, но с другой — вы бы знали, как раздражают коллекционера эти белые рамки! Кроме того, памятуя успех «смешных» сетов **Unhinged** и **Unglued**, издатели решили положить в каждый бустер по жетону (token). Драконы, зомби, гоблины, солдаты, сапожники и даже осы теперь подпадают в каждом бустере «десятки» в виде «токонов».

Ну и, конечно, нельзя не отметить, какой эффект выход новой Основной редакции производит на различные Constructed-форматы. Больше всего достанется **Standard Constructed**, но слегка может перепасть и **Extended**. В случае со **Standard Constructed** важно, какие карты заменили в новой редакции и на что именно, потому как внезапное отсутствие «Гнева богов» (белая карта, уничтожающая всех существ на столе) значительно сильнее сдвинет формат, нежели переиздание того же «Гнева» в нехарактерном цвете. А присутствие какой-то хорошо и давно забытой карты, вроде **Armageddon** (не подумайте, что его переизда-



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Axis & Allies Miniatures**. Спешдоброрка по пареигму с миниатюрами, посвященному событиям Второй мировой войны. Краткие и полные правила, сценарии, карты-полы.
2. **Avatar TCG**. Новая анимешная коллекционная карточная игра.
3. **Lord of the Rings: Confrontation**. Правила тактической игры по мотивам произведений Дж. Р. Р. Толкина.
4. **Star Wars d20**. Бланк персонажа для свежешедшей редакции ролевой игры.
5. **Dungeons & Dragons 3.5**. Все карты из мегаприключения Expedition to Undermountain, плюс тематические обои на рабочий стол.
6. **Подборка по Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, а также спойлер десятой Основной редакции.

ли!) может перекрыть весь баланс цветов так, что мало не покажется. В то же время консервативный **Extended** не обращает внимание на ушедшие из Основной редакции карты, ведь предыдущая редакция все равно остается в формате.

Приближимся к турнирным реалиям: начиная с 20 июля в **Standard Constructed** будет легальна десятая редакция, а «девятка» отправлена в отставку. Прощайте, **Kird Ape**, **Urza-земли**, **Seething Song**, **Mana Leak** и прочие полезности. И здравствуйте... А с кем здороваемся? Полный перечень карт с их игровым текстом смотрите на диске журнала!

Антон Курин

Геймплей	★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★ (9)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (10)
Оригинальность	★★★★★★ (6)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★ 9





СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF

Равняйся! Смирно! Новый выпуск «Почты», несмотря на летние отпуски и всеобщую расслабленность в рядах девелоперов и геймеров, выходит в открытое плавание. Разглагольствовать в начале «Почты» я сегодня не настроен, поэтому изложу один важный и крайне сухой факт.

Письма нам теперь можно присылать не только средствами бумажной почты и e-mail, но и по SMS. Набираете короткий почтовый номерок 1121 и задаете волнующий вас вопрос, в начале письма не забываете поставить префикс mail (а после него — пробел). За каждое послание коварный оператор похитит из вашего кошелька 10 центов, что совсем немного. Только не надо спамить — разозлитесь. Писать огромные послания через SMS не очень удобно, а вот емкие простенькие вопросы — вполне. Так что не забывайте: краткость — сестра таланта.

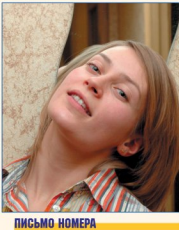
Все SMS-послания форвардятся на наш почтовый e-mail, и мы со Светой будем читать их точно так же, как и все остальные письма. Возможно, даже более внимательно, ибо не заметит письмо, на котором жирным шрифтом написано SMS, слоюно.

Мы отчетливо понимаем, что из-за этого нашего начинания глупостей и разных ерунды к нам на ящик будет валиться еще больше, чем сейчас (Ктулху вообще не удержит глаз сомкнуто). Но при этом верю, что и интересного будет прилетать немало.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие. Искренне надеюсь, что вы читаете наш журнал не в душном и пыльном по случаю лета городе, а где-нибудь на даче, раскачиваясь в гамаке или на берегу моря, поливая оранжерею через соломинку. Иначе где же вы наберетесь сил, чтобы устоять перед ослепительным наливным компьютерных игр? Мы вот в «Игромании» уже с ужасом и трепетом ждем момента, когда на рынок валом посыплются новинки. Так хочется переиграть во все, но я отлично понимаю, что во все точно не получится.

Надеюсь, у вас после удачно проведенных летних каникул и отпусков времени будет побольше, чем у меня. Впрочем, что то я заторопилась, пора приступать к самому интересному, к ответам на ваши письма. Усаживайтесь (ну или устраивайтесь в гамаке) поудобней, приступаем.



ПИСЬМО НОМЕРА

ИНТЕЛЛЕКТ ПЯТОЙ ТОЧКИ

Здравствуйте, Светлана, Старпом, а также многоуважаемый и жутко brutalный Ктулху. Кстати, товарищ Ктулху, очень рад, что вы появились среди ведущих, — в «Почте», на мой взгляд, давно не хватало именно вашей категоричности, всеобъемлющего несогласия и, как это ни странно звучит, нетерпимости к откровенной халтуре со стороны разработчиков и авторов некоторых писем в журнал.

Но хватит дифирамбов, плавно перейдем непосредственно к главной теме письма. В журнале вы уже много раз разбирали проблему искусственного интеллекта. Но очень мало писали о том, почему же на современной, на мой взгляд, очень мощной компьютерной базе до сих пор не реализовали очень-очень крутой AI. Ведь, по сути, ситуация в современных играх мало отличается от той, что была в выходящих три-четыре и более лет назад.

Если сравнить, скажем, с первым Doom, то прогресс, конечно, налицо. Но если проводить аналогии с тем же Quake (первым и вторым), с Venom (а ему уже сколько лет стукнуло!), то получается, что AI и не развивается вовсе. Прогресс стоит на месте. Куда же смотрят разработчики? Почему графика становится значительно лучше, сюжеты часто делают сложнее, а интеллект противников топчется на месте?

Я уже 4 года изучаю программирование и сейчас понимаю, что, в принципе, можно было бы реализовать куда лучший искусственный интеллект, чем в подавляющем большинстве компьютерных игр. То есть даже сейчас, хотя я еще далеко не профессионал, если мне дать задание сделать классный умный интеллект в каком-нибудь «Сталкере», то я, возможно,

справлюсь с задачей лучше, чем создатели игры.

Но! Я не верю, что они глупее меня или хуже знают программирование. А это значит только одно — есть какие-то неизменные мне ограничения и проблемы. Расскажите, пожалуйста, в чем они состоят.

Ведь я не один такой. Даже на вашем форуме есть несколько десятков тем, посвященных именно проблеме AI в играх. Причем мне интересно было бы услышать не просто перечень проблем, но и возможные варианты выхода из них. Вы ведь постоянно общаетесь с разработчиками, наверняка они делились с вами мыслями по этому поводу.

С уважением, Николай Косарев (г. Киев).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

(СТРАШНО ВЗДЫХАЯ И РАЗГЛАГОЛЬСТВОВАЯ)

Вопрос в самое яблоко. Червячок и подгнившее с краев. AI в компьютерных играх действительно развивается крайне медленно. Еле-еле перебирает слабеющими логическими ногами в огромной грязной луже прогресса. Давайте для начала разберемся с вопросом, почему геймеры так негодуют по поводу недостаточно качественного AI и существует ли идеальный искусственный интеллект, о котором все так мечтают.

От любого компьютерного противника геймер в первую очередь ждет действий, адекватных — внимание! — своему собственному поведению. Звучит это странно, но именно так и есть. Для любого геймера идеал AI — это такое поведение компьютерных бованчиков, которое полностью соответствует ожиданию данного конкретного игрока. Стоит ли говорить, что ожидания у всех разные.

Представьте себе... ну, скажем, тактический экшен. Играет в него начинающий геймер, который тактикой в целом не очень-то интересуется, как действуют войска специального назначения, не знает, основных приемов полевой стратегии не изучал. Если в игре есть хоть сколько-нибудь слаженное действие компьютерных оппонентов, их (даже не в тему) выкрики о перегруппировках будут выглядеть как очень умный AI. Просто потому, что наш геймер не представляет себе, как оно должно быть на самом деле, он банально не знает, чего ждать от игры, и воспринимает то, что есть, как идеал.

А вот вам другая ситуация. Играет в тактический экшен спецназвец, который и пороку в реальных стычках уже нюхнул, и о тактике в локальных боевых ситуациях знает больше, чем любой генерал. Для него практически любой AI будет некачественным. Потому что для него мерило качества — точная имитация тактики боя в реальных условиях. С точностью до миллиметра.

У геймеров же требования к AI варьируются между этими двумя описанными крайностями. И какие запросы у каждого, предугадать заранее невозможно. А вот что очень даже реально, так это собрать статистику и делать искусственный интеллект таким, каким он устраивает подавляющее большин-

На женском сайте прочитала, что девушки должны брить ноги под корень.



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеприведенный текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щенка альфа осмысленно с планеты Шеллезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом mail (в начале сообщения обязательно слово mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Адрес отправителя
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С
НЕ ПОДУМАЮ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ
ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЬБТ

людей. Большинство же, как это ни печально, не очень требовательно и совершенно не хардкорно. Это мы тут в «Игромании» все из себя такие подкованные и требовательные. Это и к вам, товарищи читатели, относится. Вы же «Игромания» не просто так читаете, а в частности, потому, что ваши запросы к играм почти столь же высоки, как и наши.

Но факт налицо — у большинства требования ниже. И игры делаются с расчетом на них. Мы же можем хоть слюной изойти, лучше не станет до тех пор, пока большая часть геймеров во всем мире не станет хоть немного хардкорщиками.

Но это лишь одна сторона медали. Есть на пути классного AI и вполне технические проблемы. Одна из главных — крайне сложно, почти невозможно, реализовать достоверное поведение врагов скриптовыми методами. Скрипт — это, по сути, всегда триггер (двух или многопозиционный), работающий по схеме «если А, то Б». Компьютерный бованчик, оказавшись в какой-то игровой ситуации, всегда действует именно по такому алгоритму. Прогнали ему разра-

ботчики возможность убегать или прятаться в ответ на меткий выстрел в пятую точку — будет убегать или прятаться. Научили метко стрелять главному герою в репу в ответ на попытку заколоть ножом — будет метко стрелять.

Человек, если утрировать, в жизни тоже действует по триггерному алгоритму. Коснулся горячего чайника — отдернул руку. Съел несвежую колбасу — вывернуло наизнанку. Увидел красивую девушку на улице — заголось, забегал, телефончик попросил.

Казалось бы, проблемы нет. Зная себе программируй «человеческие триггеры» и

делай AI очень крутым. Ан нет! У живого человека, во-первых, таких триггеров несметное множество. Во-вторых, каждый из них имеет очень широкий вариативный ряд. То есть в одной и той же ситуации разные программы поведения реализуются по-разному. Иногда очень похоже, иногда совершенно не похоже — но отличаются всегда у одного и того же индивида. Как бы грубо это ни звучало, но интеллект, разум и сознательное мышление — это и есть число вариаций заложенных в каждого из нас триггеров. Чем эти алгоритмы больше, тем выше интеллект.

Вот мы и вышли с вами на вполне конкретную проблему разработчиков компьютерных игр. Можно было бы запрограммировать весь спектр триггеров живого человека. Но это колоссальная по объему работа. Миллионы разных ситуаций, миллиарды возможных ответных реакций на эти ситуации. И несметное число вариантов одной и той же реакции.

Баста, карапузики! Приехали. За всю жизнь ни один программист не напишет столько триггеров. Ни один современный процессор не посчитает столько же

про-считает. Поэтому девелоперы выбирают только основные ситуации реагирования (триггеры) и программируют только их, каждую с минимумом вариантов.

Что самое интересное, на нынешней технической базе вполне можно создать пероклассный AI (как глобальный для RTS, так и локальный, скажем, для экшенов), если освободить процессор от просчета графики, геометрии огромных уровней и прочего, прочего. Вот только продать игру с графикой уровня перебога Quake и с уровнями размером с пару комнат не удастся. Вот и вкладываются компании в первую очередь в графику и дизайн, а AI делается чуть ли не по остаточному принципу. Такие дела.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПРОНЗАЛА ДЕВЕЛОПЕРОВ МЫСЛЬЮ)

Мне кажется, проблема современного AI не столь глобальная, хотя и это, конечно, то-

Тебе
бензопилу
одолжить?



Полотно «Погуляй, родимый!», присланное читателем FireSTARTER.



Сталкеромания продолжает проникать в геймерские массы. Авторы — Insomnio & Jericho.

же. Думаю, для того чтобы все остались довольны, совсем не обязательно делать полную имитацию поведения людей. Все дело не в широте охвата, а в невнимании к деталям.

Мне, как заядлой геймерше, было бы достаточно, чтобы монстры и другие враги в играх делали все то же, что делают и сейчас. Лишь бы они все действия осуществляли реалистично. Приведу несколько простых примеров. Если я выстрелила в монстра и он начал убегать, пусть он делает от это не просто по стандартной схеме, а, скажем, в некоторых случаях слома голову, иногда прихрамывая на ногу, в которую я попала. Или падает на землю и пытается отползти по-пластунски.

Если враг спрятался в укрытие, то для достоверности он мог бы настороженно оттуда выглядывать. Высунуть только голову и снова спрятаться. Или всего лишь оружие из-за преграды поднимет и даст пару очередью.

С командными действиями та же ситуация. Когда группа врагов, управляемых AI, берет меня в кольцо, я прошу им неточности тактики, если они будут по ходу дела переговариваться, обмениваться разными жестами (прикрой меня, атакуем, отступаем). Ведь запрограммировать это совсем несложно. Триггеры, о которых говорил Алексей, нужно всего ничего. От силы раза в полтора больше, чем делается в большинстве современных игр.

То есть, на мой взгляд, проблема не столько в AI, сколько в его имитации. А она основана на скриптах лишь отчасти, в основном это анимация. И вот мы снова вышли на графику. Разработчики совершенствуют ее просто так. Ну, сделайте вы поменьше полигонов в моделике, только различных анимаций прибавьте и на скрипты повесьте. Мы же все в восторге будем.

Кстати, пока не забыла, скажу очень важную вещь. Многие разработчики часто говорят, что они делают суперноваторскую, неповторимую систему естественного поведения врагов, совсем не связанную на скрипты. Мне очень неприятно читать подобные анонсы, потому что я точно знаю, что любой AI так или иначе основан именно на скриптах. По-другому просто быть не может. Другое дело, что скрипты можно использовать с умом, а можно совершенно бездумно, во вред геймплею.

ПИСЬМО №1

НЕСБЫТОЧНЫЕ МЕЧТЫ

Здравствуйте, уважаемые Светлана и Старпом! Недавно меня и моих друзей посетили ностальгия, и мы решили почтить ранние номера «Мании». И вот, когда я разглядывал очередной журнал, ко мне вдруг подкралась странная мысль: вот, к примеру, вы пишете, что в такой-то игре нет какой-то вещи, которую обещали разработчики. А вот в этой игре еще больше не реализовано...

Почему же создатели игр не могут выполнить всех своих обещаний, если сами этого так желают? Что же им мешает?

С превеликим почтением, ваш читатель
Саша Негодяй.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕДОВООЛЬНО КАЧАЛА ГОЛОВУ)

Я сама этого очень долго не понимала, пока не пришла в «Игроманию» и не пообщалась с десятком девелоперов. Вы не поверите, как они хотят сделать все, что пообещали в анонсе. Зачастую воплано на работу выходит, фрилансеров нанимают. Но реальность всегда показывает зубы. У Старпома есть маленькое хобби: сравнивать игры после релиза с тем, что было заявлено в анонсах. Даже таблички иногда составляет.

Я просто ужаснулась тому, сколько несоответствий даже в очень хороших играх. Причин множество. Иногда банально не хватает времени. Очень часто по мере разработки игры меняется сама концепция — в нее уже не вписываются те задумки, которые были на ранних этапах работы. Или они просто дорого стоят.

Допустим, создатели какого-нибудь экшена решили и сделать реалистичную физику. Прошло

месяца два, дошло время до прикручивания к движку очень хорошего физического ядра, и стало понятно, что стоит это дороже, чем все остальные элементы игры. И «на потом», когда издатель отщипнет и даст денег, отложить нельзя, потому что от того, какая физика, вся дальнейшая работа над проектом зависит. И делают в итоге физику попроще, а анонсировать-то уже успели.

Так что, на мой взгляд, единственный способ для девелоперов полностью содержать обещание — сказать только то, что они сделают игру.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(МЕЧТАЛ И УПОЛНОКАЛ)

Спокойно, Света. Даже это обещание выполнить не всегда удается. Сколько у нас анонсированных, но так и не вышедших игр? Тьма! Даже многотомная статья недавно в рубрике Special про это была. Не обещать совсем ничего нельзя. Это основы пиара. Если не привлечь внимание к игре слоганами обещаниями, то успешно продать ее после релиза будет крайне трудно.

Даже если разработчики не наврут с три короба, то ближе к выходу это за них успешно сделает издатель. Тут важно другое. Необходимо соблюсти грань между красивыми посулами и жестокой реальностью. Обещать нужно так, чтобы любой заявленный элемент геймплея можно было трактовать двояко. Например, не говорить, что в игре будет «максимально похожая на реальную физику», а заявить «планируется очень продуманная, влияющая на геймплей физическая модель». Вроде бы о реализме и слова не сказали, а внимание людей обратили.

Или, скажем, не брызгать слюной, мол, «в нашей игре ожидается 123 разнообразных монстра», а скромненько так продекларировать: «в нашей разработке вам придется сражаться против толп разнообразных противников». Согласитесь, сделать кучу разных моделей — это одно. А сделать пять видов монстров и собрать из них толпы — куда проще.

Самое же забавное состоит в том, что плохонькая игра, пиар которой шел с небольшим количеством вранья, может иногда продаваться лучше, чем средненькая игра, про которую наврели с три короба, заявив, что это суперхит. Геймеры действительно не прощают наглости. Но снисходительны к не самым удачным проектам, про которые сразу было сказано, что они не «вау, о ля-ля».

ПИСЬМО №2

Я — ЧИТЕР!

Дорогие Старпом и Светлана, у меня проблема. Я читер. Единственная игра, которую я прошел без читов, — это «Сапер». Я просто не могу играть без читов. Если на игру нет кодов, то через несколько минут она исчезает с моего компьютера. Единственное, во что я пробовал играть (именно пробовал, а не играл) без читов, — это Warcraft 3. И довольно неплохо получи-

Я — Бэтмен!





РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

лось, но полностью выключиться мне не удалось. Помогите!

По понятным причинам ник свой не называю.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ТУШИЛА НЕЗДОРОВУЮ ТЕНДЕНЦИЮ)

Уважаемый аноним, ну что же вам сказать. Лечиться надо, причем в срочном порядке. Я несколько раз пробовала играть с читками и отчетливо для себя поняла, что они убивают почти все удовольствие от геймплея.

Вы только подумайте — разработчики на протяжении нескольких лет настраивали и выверили каждый миллиметр игры, оттачивали баланс, только ради того, чтобы вам было интересно играть. А вы вбиваете в консоли код или запускаете трейнер и превращаете игру в глупое рутинное занятие.

Тактический экшен мутирует в бездумный и неинтересный шутер, стратегия превращается в примитивную аркаду, ролевая игра становится симулятором машинки. Это же кошмар! Отучитесь же, как мне кажется, от глупого чтивства можно только одним способом: понять, что читки убивают геймплей, и просто их не использовать.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ЧИТЕРОВОДСТВОМ СО СТАЖЕМ)

Ахтунг! Оставить давить несчастного читера в зародыше. Категорически не согласен с тем, что читы это всегда плохо. Я — читер со стажем. Нечего челюсти ронять и удивленно пилиться на эти строки. Именно так. Читер. Со стажем. Более того, я уверен, что читы в ряде ситуаций жизненно необходимы. Обрисую кратко на своем примере.

Поскольку я веду рубрику «Игрострой» в журнале, то так или иначе мне просто необходимо знать о выходящих играх максимум. При этом было бы наивно полагать, что от любого из свежих выпущенных тайтлов я буду получать море удовольствия. Очень часто прохождения игры мне нужно для... статистики. Я должен знать, какие геймплейные ходы были использованы разработчиками, как они задирали ноги или иного монстра или босса, как выглядит квестовая сетка в RPG, как построена взаимосвязь миссий в стратегиях.

То есть мне важны чисто технические моменты. Если бы я проходил все игры, чтобы это узнать, то сидел и играл бы днями напролет. О создании журнала речи вообще не шло — времени на это просто не оставалось бы. Именно поэтому очень многие

игры я пролетаю на читках. А вдумчиво играю и тщательно изучаю только ключевые проекты. Вот и представляю, насколько бы снизилась моя подкованность, если бы читов и трейнеров не существовало.

При этом я искренне считаю, что использование или не использование читов зависит от того, какие цели преследует геймер. Если ему, скажем, нужно пройти максимум игр, чтобы знать, что там в концовке, и щеголять перед друзьями своими знаниями, — да ради бога, пускаяй играет нечестно. Если игрок хочет быть в курсе тенденций игровой индустрии и для этого с читками проходит все выходящие игры — флаг ему в руки и какамодем наверх.

Но вот если он хочет получить удовольствие от игры и при этом пользоваться взаимом, то пускаяй пеняет на себя. У нас в «Игромании», например, строго-настроено запрещено пользоваться читками, если автор пишет по игре рецензию. Он обязан пройти ее полностью от начала до конца без единого читка. Исключения делаются, только если без читов пройти дальше нельзя или игра очень уж длинная (бывают ведь RPG по 80 часов).

Так что каждый решает для себя сам, пользоваться ему кодами или нет. Просто следует помнить, что если вы все игры проходите таким образом, то не стоит считать себя хардкорным геймером, да и просто увлеченным игроком.

ПИСЬМО №3

ИГРА КАК ИСКУССТВО

Несомненно, при создании игры самое важное — это геймплей и атмосфера. Но зачастую разработчики не подходят к процессу творчески, то есть корпят над графикой, оптимизацией и прочим. Я же считаю, что на игру нужно в первую очередь смотреть с точки зрения художника или писателя.

То есть так, чтобы сюжет сочинялся, как настоящий роман; стиль игры, ее художественное оформление рассматривались бы как при написании картины. Чтобы, играя в игру, геймер испытывал те же чувства, что и при прочтении интересной книги или просмотре захватывающего фильма.

Такой подход позволяет максимально сблизиться с персонажем, чувствовать то же, что и он. И каждый кусочек, каждую сцену такой игры переживаешь так, будто ты сам находишься на месте главного героя. Конечно, очень многие игры совсем не нуж-

даются в подобном подходе — это это даже вредит, но хотелось бы, чтобы такие игры «с душой» привлекали внимание многих разработчиков. Что вы об этом думаете?

С уважением, Евгений Малахов aka Jlinevge.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ОХОТНО СОГЛАСИЛАСЬ)

Ах, Женя, как было бы здорово, если все было так, как вы говорите. Оценки в «Игромании» не опускались бы ниже восьми баллов. Но, увы, разработчики игр не идеальны, всем им (как и людям вообще) свойственно гнаться за долларом, халтурить в мелочах, выпускать игры по принципу «и так сойдет».

И знаете что? Почти в каждой студии всегда найдется человек, который относится к созданию игры так, как вы описали. И очень здорово, если этот человек геймдизайнер. Тогда своим подходом, своим, скажем так, методом он «заражает» и других девелоперов, разработка игры превращается в интереснейшее, увлекательное занятие. А вот если так творчески к разработке относится, например, только художник, то у него значительно меньше шансов увлечь всю команду.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ВЫИВАЛ ТРЕЗВОСТЬ В БОКАЛ ПАФОСА)

Давайте будем честными. Поднимите руки те, кто вот так творчески, как описано в письме, относится к своей работе или учебе? Что? Двести с хвостиком тысяч рук? Все? Простите, не верю. Статистика нагло говорит о том, что удовольствие от работы и учебы получают от силы 20% людей. Остальные же выбрали себе не ту работу и не то учреждение для образования, которые им нужны. Иными словами, места своего в жизни не нашли.

Так чего же вы хотите от создателей игр? Вот сидит затюканный жизнью программист. Он пишет код движка нового экшена. У него дома жена, двое солидных детей, собака не кормлена, а завтра снова рано вставать, потому что директор фирмы требует доработать скрипты для AI монстра на шестом уровне, там, где роботы из шахты прут, а этот тупой гоблин не может их раскидать — просто утыкается в первого же робота и начинает беспомощно перебирать ногами.

А вот художник. У него жены нет, детьми тоже пока не обзавелся, но у него десяток приработков на стороне. Он вообще-то фрилансер, но вот тут связался с этими горе-девелоперами, которые сами еще не поняли, в каком художественном стиле должна быть их игра. Бракуют концепт за концептом. Художник и уловил бы, но он человек слова. Раз обещал доработать проект до конца, значит, делает. Пускай сжимая в потных кулачках стилиз, пускай через «не хочу», но доведет игру до релиза. Однако качество пострадает. Потому что без души, потому что не нравится, да и игры он в глаза ни разу до этого не видел.

А вот геймдизайнер... А вот моделлер... А вот. А вот. А вот.

Все мы люди. У всех нас есть свои проблемы. Вы же не думаете, что геймдиз — это такое место, задний райский уголок, где собираются исключительно люди, увлекающиеся только созданием игр, человека, которых в жизни больше ничего не интересует? Что, не-

Обоснуй!





ужеги думали именно так? Отрезулю. Это не так. В геймдее все почти так же, как и в других сферах бизнеса. Есть в нем таланты и есть бездары. Есть увлеченные люди и есть те, кто «лишь бы ничего не делать, да зарплата побольше».

Это не проблема игристов. Это вообще не проблема. Всего лишь человеческая психология. Удалось сколотить команду талантливых разработчиков, каждый из которых нацелен на результат и готов ссориться с мнением других, — отлично. Не получается подобрать таких людей — игру все равно можно сделать. Вот только получится оно не ахти. Но ведь сделают!

Так что сетовать и досадовать можно долго. От этого ровным счетом ничего не изменится. А вот стать профессионалом самому и заразить своим энтузиазмом других — вот это можно. И даже нужно, если вы хотите видеть на прилавках не поток безликого грэша, а качественные, захватывающие игры.

ПИСЬМО №4

Привет, игроманы. Я читаю очень много разных журналов, и во всех из них используются различные сокращения. Но я просто диву даюсь, насколько же по-разному. Где пишут «ВУЗ», а где-то «вуз» (строчными буквами). Кто-то ставит «ГГБ» (гигабайт), а кто-то упорно сокращает до «ГГб». Причем иногда разные варианты написания встречаются в одном и том же издании, и даже в одной и той же статье. У вас, что меня очень радует, почти всегда все одинаково (хотя тоже случаются разногласия). Но скажите, откуда такая разница в других журналах и газетах?

Анастасия Журбова



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(УЧИЛ И НАСТАВЛЯЛ)

Сейчас будет много умного, потому что правилам написания аббревиатур толком не учат в школах, а знать это просто необходимо любому уважающему себя человеку.

Аббревиатуры бывают двух основных типов. Лексические — по сути, это слова, из которых удалили часть букв или частей слов. Например, США (Соединенные Штаты Америки), Евросоюз (Европейский Союз), игристов (игровое строительство), узавз (учебное заведение), радия (радиостанция), старпом (старший помощник), спецназ (специальное назначение), замкомпоморде (заместитель командира по морскому делу).

Второй тип аббревиатур — графические. Это сокращения отдельных слов, например, т. д. (так далее), т. л. (тому подобное), г-н (господин, а не то, что вы подумали), т.ч. (точка), тел. (телефон). Ну и так далее. К графическим же аббревиатурам относятся символические записи вроде: х (икс), у (игрек), log (логарифм), AuH₂O (и прочие записи химических элементов).

Если с графическими аббревиатурами все просто (всегда понятно, как их правильно писать), то с лексическими чуть сложнее. Их условно можно разбить на еще две подгруппы. На строчные инициалы, состоящие из строчных букв: вуз, нпз и иже с ними. Такие аббревиатуры читаются по слогам и свободно склоняются. То есть не «вз-у-зз», а

«вуз/вуза/и вузе».

Вторая подгруппа — прописные инициалы аббревиатуры. Пишутся они чаще всего заглавными буквами и не склоняются (СССР, США, МГУ, ДДТ, ОФП, ЦРУ).

Вот такие нехитрые правила. К сожалению, многие о них не помнят и не удоушаживаются посмотреть в словарь, как же правильно. Но вы теперь знаете!

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Любите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Пишу в первый раз, хоть и читаю «Манию» с 2000 г. Многое в журнале изменилось, и скажу я вам, что все к лучшему. Хотя некоторых авторов не хватает. Сейчас мне очень непросто достать «Манию», и вот я купил недавно апрельский номер (я особенно жду три номера: апрельский, ЕЗ и подведение итогов), и вот открыл я его... и ужаснулся. Куда делся ОП-53? Скажите, пожалуйста, он не умер там случайно? Может, с ним что-то случилось?

С уважением, ваш читатель Виталий aka форумчанин Vampireger

СТАРПОМ: С ОП-53 все в полном порядке. Умело редакторствует в прихожей, где ему и положено находиться по должности. Периодически находится бравый джигит, который хватает ОП-53 и начинает носиться с ним наперевес по коридору. ОП-53 такое внимание нравится, он резко приобретает насыщенный красный цвет и утреню урчит.

СВЕТЛАНА: Ребят, если вы ничего не поняли из письма и из ответа Старпома, срочно найдите и внимательно пролистайте апрельский выпуск «Игромании» за прошлый год. Вам все станет ясно.



Несмотря на то, что читаю «Манию» почти два года, пишу вам в первый раз. Благодаря тому, что я достаточно хорошо знаю английский язык, я без проблем играю в не локализованные игры. Кроме того, я даже предпочитаю играть на английском языке, ибо что-то (голоса, перевод, шрифты) вполне может оказаться хуже, чем в оригинале... Да и для практики полезно. А вот и мой вопрос: где можно приобрести не локализованные игры как можно быстрее (еще одно преимущество), чтобы при этом их цена была не выше привычных 200-300 рублей?

Игорь aka [Da, Flama, Gott]

СВЕТЛАНА: Игорь, будем честны. Дешево приобрести игры на языке оригинала можно только у пиратов. Мы вам этого делать настоятельно не рекомендуем и очень рады, что сейчас за пиратов активно взялись правоохранительные органы. Лотков и развалов с пиратской продукцией становится все меньше.

СТАРПОМ: Иногда не локализованные игры выпускают отечественные издатели (перед выходом локализируют). Тогда тоже можно купить «фул инглиш» недорого. Во всех

остальных случаях придется платить полную стоимость игры на Западе. Купить же можно во многих интернет-магазинах или заказать прямо из-за рубежа.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://xenolution.net> — сайт про Xenus и «Предтечи», а также про ардоны собственного производства Xenus. Большая война и Xenus. Легенда жива. Имеется свой форум, где можно пообщаться с другими поклонниками игр по разным темам.

2. <http://akavirlegends.narod.ru> — сайт посвящен новой модификации для TES IV: Oblivion — «Легенды Акавира». Проект разработчиков из Arkangel'ska. Разработка дополнения только набирает обороты, желанные помочь в создании модов приветствуется.

3. www.h12-3open.narod.ru — страничка, посвященная Half-Life 2. Есть неплохие обзоры и несколько рассказов по игре.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА

Ну вот, опять! Не успели мы как следует втиснуться в ответы на ваши письма, как все уже закончилось. Как было бы здорово, если почта была не на 5-7 страниц, а, допустим, на 10-15. Вот бы мы развернулись! Но ничего не поделаешь, регламент. Поэтому крепко вас обнимаю и прощаюсь до следующего номера, удачно вам отдохнуть в последний месяц лета.

АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКОFF

Финита, как говорится, ля комедия. Аллодисменты, переходящие в бурные овации, и занавес. Мы со Светой выбегаем на сцену в эlegantных черных трико или балетных пачках (кому что больше подойдет), раскланиваемся, собираем приветливые из салы букеты и, взявшись за руки, убегаем за кулисы. До скорых встреч. Не кашляйте. ■



Гениальная в своей простоте работа нашего читателя Zeto-Ona. Пакмен из рисовой каши. Света пишет от восторга. Я (Старпом) тоже проникся.

Я
ПРОСЛУШАЛ!

Великий и ужасный, зловерный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выпускает очередной трэш. И неважно, какого трэша толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски написанным вопросом.

Весь трэш Ктулху вползает в свою нору, где в изразченной форме, но каждый раз по-новому, расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

КТУЛХУ (РВАЛ ПЛАСТИЛИН В КЛЮЧЬ)

Мне тут на ящик упало письмо с крайне умным, практически безупречным трэшем. Автор нарисовал совершенно потрясающий кукольно-пластилиновый мультфильм. Щелкал себе на цифровую камеру, собирал в видео. Получился крайне занимательный экшен, смотрится на одном дыхании. Лежит на нашем DVD в разделе «Почта». Всем настоятельно рекомендую посмотреть. Мультфильм немного трагичный, но я лишь чуть-чуть оторвал голову от подушки. Трэша там немного.

Но вот то, что было в письме помимо мультфильма... А был в нем сюжет и предистория событий, обыгранных в анимационном ролике. И вот тут я воспринял это сна окончательно. Текст письма я заставил ведущую «Почты» выложить здесь целиком. Прикрепил к стенке и потребовал. Куда бы они делись?

Так вот, о чем это я? Что-то в извилистых собственных шупалец запутался. Ах да! Этот сюжет (а написан он довольно грамотно и даже немного интересно) ужасающе, умопомрачительно шаблонен, состоит из настолько заезженных концепций, что даже меня, великого и ужасного, страх берет. Киборги, мутации, противостояние государств. Все это было в играх и видео уже миллионы раз. И вот из-за такого вот мышления, оформленного на современных играх и телевидении, от шаблонов мы не избавимся никогда.

Автору траурный респект за классный мульт, попытку написать захватывающий сюжет. И полный незачет за то, что пока не научился мыслить творчески, в отрыве от шаблонов и проторенных колеи. Пиши еще!

НОРА КТУЛХУ

«Здравствуйте, Старпом, Светлана и товарищ Ктулху. Шлю вам свой мультфильм, сделанный из... пластилина. На концепцию меня вдохновили игры Westwood Studios (включая серию игр по книге «Дона» Франка Герберта). В мультфильме, правда, нет ни тибериума, ни спайса, ни Кейна, ни Атрейдесов. Я решил отказаться от заимствований и придумал свои враждующие фракции. Так как из мультфильма сюжет не слишком понятен, там в основном действии, вкратце перескажу его.

В 2021 году на территории Урала неожиданно появились враждебно настроенные роботы, похищающие людей и превращающие их в киборгов. Для выяснения, откуда они появились эта нечисть, и для их уничтожения было создано спецподразделение «Титаниум». Через некоторое время специалисты «Титаниума» обнаружили в предгорьях Урала совсем уж непонятных существ, обладающих внеземной генетикой и химией тела, в которую входят элементы, не известные ученым Земли. Территория, где были найдены твари, была оперативно оцеплена, а в эпицентр заброшены войска. Правда, тут уже подсутились многие государства, и в итоге в Приуралье начался локальный военный конфликт.

Пока спецраз разных стран резал друг друга, выяснилось, что жуткие твари отнюдь не внеземного происхождения, а созданы корпорацией «Биотек». Роботы-киборги же — результат ночных бдений другой корпорации, «Кибертек». Что это за корпорации, никому точно не известно. По одной из версий, оба научных центра принадлежат коалиции стран, которые проводят тайные испытания на территории России. По другой — корпорации были созданы самой Россией, но в какой-то момент вышли из-под контроля государства.

Действие мультфильма происходит в 2027 году, к этому моменту Урал стал безжизненной пустыней. Встретить здесь можно только мутантов, киборгов да солдат, охотящихся на первых и вторых. Ну еще растения и мутировавшее зверье иногда попадается.



Мутировали не только животные, но и вирусы с бактериями. Стоит вдохнуть зараженного воздуха, как болезнетворные агенты попадают в кровь. Без аптечки не выжить! А «Кибертек» меж тем продолжает наращивать мощь своих киборгов. Они становятся все умнее, опаснее, крепче.

В данный момент на зараженной территории ведут боевые действия три фракции: «Титаниум» (опознавательные цвета — камуфляж серого или зеленого оттенков, броня синего или серого), «Кибертек», «Биотек», солдаты РФ (опознавательные цвета — камуфляж синего или зеленого оттенка, броня зеленого), «Веном» (российская высокотехнологичная организация, опознавательные цвета — черный и красный), Delta Force (спецподразделение США, на зараженной территории находится якобы для того, чтобы помочь РФ; опознавательные цвета — камуфляж желтый с зеленым, броня зеленого цвета), также встречаются редкие группировки, в состав которых входят бывшие жители, отказавшиеся эвакуироваться, брошенные своими фракциями солдаты, мутанты «Венома», созданные на основе разработок «Биотека».

С уважением, Егор Сорокин (г. Свердловская)



059.954621



МИРОВАЯ ПОРТАЛИЗАЦИЯ

Здравствуйте, уважаемые ведущие почты «Игромании», как вас часто называют на форуме, «СПАМ», то есть Света Померанцева и Алексей Макаренко. У меня вопрос следующего содержания. Во многих компьютерных играх обыгрывается ситуация с пространственными туннелями или порталами (названия не важны, куда важнее суть). То есть герой входит в «дверь» в одной точке и моментально переносится в другую точку пространства.

Иногда таким образом перемещаются целые космические корабли, чуть реже — менее громоздкие транспортные средства. Подобный способ передвижения не раз обыгрывался в различных фантастических романах и повестях, значит, чего-то особенно нового в нем нет. Сеть пространственных переходов, связывающая весь мир и позволяющая мгновенно перемещать из одной точки пространства в любую другую, хорошо известна поклонникам фантастики.

Вопрос мне в следующем. Фантасты довольно часто в своих книгах предсказывают будущее, даже название специальное есть — научная фантастика. Почему же ученые до сих пор не придумали никаких пространственных переходов? Я не сетую, а задаю вполне конкретный технический вопрос: почему такого все еще нет, и что было бы, если такие туннели изобрели бы в ближайшем будущем?

Ведь как было бы здорово войти дома в пространственный туннель, словно в Serious Sam, и сразу же оказаться в институте. Ну или в школе, на работе. Это же сколько времени сразу сэкономилось!

Очень надеюсь на ваш квалифицированный ответ, Николай Скриженков (г. Новосибирск).



СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОСТНО НЫРЯЛА
В ПРОСТРАНСТВЕННУЮ ДЫРУ)

По-моему, очень здорово придумано. Давайте пофантазируем, чтобы было бы, если такие дыры на самом деле придумали. Как верно подметил Николай, добираться из точки в точку стало бы предельно просто. Никаких трясок в метро, в автомобилях, никакого страха перед авиалереплетами. Просто вошел в дверь с одной стороны, а вышел с другой.

А как просто было бы передавать письма, посылки, грузы! Заказал какую-нибудь модельку игрового персонажа из США, оплатил по кредитке, и не надо ждать несколько недель, а то и месяцев — буквально через несколько секунд заветная модель уже у тебя дома.

Я просто сплю и вижу, что мне не надо тратить на поездки к друзьям в другие города уйма часов. Я вхожу в портал, выхожу у них, мы пьем чай, разговариваем, а вечером я уже у себя дома. Это насколько же упростило бы общение, если такая штука действительно существовала!

Но от радостного перехода к грустному. Еще до 80-х годов прошлого века подобные изыскания велись, кто-то даже защищал диссертации на тему возможности и невозможности мгновенного пространственного перехода, но потом все исследования захлопнули, видимо, из-за того, что никто из ученых ни на шаг не продвинулся.

Возможно, сейчас кто-то и проводит исследования, но это либо полностью засекреченные проекты, либо настолько безденежные, что ожидать от них результатов в ближайшее время не стоит.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ТРАГичНО ЗАСТРЕВАЛ В ПОРТАЛЕ)

Как же наивны порой бывают люди. Сколь недальновидны и примитивны. Разум большинства слеп, не видит дальние носы хозяина и не способен просчитать результат событий хотя бы на полшага вперед.

О чем вы вообще говорите? Что за радужное будущее строите? Какие посылки у друзей? Какие скоростные посылки? Что будет, если когда-нибудь подобные порталы изобретут и они вдруг — бах! — получат широкое распространение? Например, если производство их будет очень простым, доступным многим. Так



вот, в этом случае вся планета Земля на довольно длительный срок погрузится в самый настоящий хаос. В адский экономический хаос. Рухнет раз-ом экономика государств, экология планеты, да еще и мораль общества в придачу. Начиная понимать? Если еще не до конца, то давайте разбираться по пунктам.

Итак, представим себе ситуацию, когда вся наша планета, неожиданно и разом, достигнет, завтра, оказалась окутана сетью таких вот порталов, которые позволяют свободно перемещаться между ними. Да еще и возможность строить новые порталы и подключать их к общей сети у людей появилась.

Что же произойдет? Первым делом, как уже верно отметил автор письма и Света, отпадет надобность в транспорте. Действительно: вошел в одной точке, вышел в другой. Сунул груз в московский портал, получил его в портале где-нибудь на Камчатке. Удивляете? Напротив отпадает надобность в каком-либо из существующих ныне транспортных средств. То есть первым делом разоряются все — подчёркиваю, все — транспортные компании. Вылетают в трубу. Огромная сфера деятельности человечества перестает существовать. В некоторых странах экономика во многом построена на доходах от грузоперевозок. Таких, правда, немного, но они есть. Да и в целом, в той или иной степени пострададет экономика всех государств. Представьте, разом встанет железнодорожное хозяйство, авто- и авиатранспорт. Одновременно остановится и конвейер производства. Не мне вам объяснять, какой ежегодный денежный оборот, скажем, у мирового машиностроения.

Но это лишь малая часть беды. Если пере-





возки
обычно
составляю
лишь неко
рую, чаще
всего небольшо
ую, часть
бюджета
страны, то вот
топливо... Думаю,
не стоит раско
зывать, что
нефть и газ —
важнейшие
источники до
хода для круп
нейших госу
дарств. Кто
владеет исто
чниками
энергии, тот и
правит миром.
При этом больш
ая часть топлива

расходуется на транспорт. А тут — бах! — и никакого транспорта. Цены на нефть и газ упадут не просто на несколько пунктов, они рухнут. Что значит отсутствие дохода от продажи основных энергетических источников для России, экономика которой построена на нефти и газе, я думаю, понятно. Страна войдет в затяжное глук, из которого вообще непонятно, как выводить. То же самое случится и с другими крупными нефтедобывающими государствами.

Но и это, разумеется, не все возможные последствия. Каждая страна обычно очень печется о своих границах. Контроль за эмиграцией, иммиграцией и экспортом — обязательное условие существования любого государства или республики. Пространственные порталы же, будь они изобретены именно в виде неконтролируемой свободной сети для перемещения, эти границы стирают. Здакая воляница для всех. Куда хочу, туда лечу.

Все массово ринутся туда, где с их точки зрения хорошо. Там, где хорошо, из-за массового притока людей очень быстро станет плохо. После этого все поплывет еще куда-нибудь, сделают плохо там, и так далее по нарастающей. Что способна сделать с экологией отдельно взятого места большая группа людей — несложно себе представить. Очень быстро все райские уголки Земли будут, мягко говоря, загажены.

Если порталы будут легко доставлять в труднодоступные места, то не менее быстро окажутся засиженными места «куда не ступала нога человека». Действительно, это ведь сейчас сложно добраться куда-нибудь в центральную Сибирь, а если там поставят пару сотен порталов? Что помешает миллионм людей отправляться куда-нибудь на Енисей или Колыму во время рабочего переерва? Никакого «зеленого моря тайги» не останется уже через 5-6 лет.

Но и описанные выше «прелести» — это еще не все. До тех пор пока государства не выработают способа жестко контролировать пе

ремещение граждан по системе порталов, криминальная обстановка по всему миру будет накалена до предела. Еще бы — украл, убил, расстрелял, изнасиловал или еще какое мерзостное преступление совершил, но нырнул в портал, и нищи ветра в поле. Операция «Перехват», как всегда, результатов не принесла.

Причем воровать начнут много не только из-за того, что появится возможность остаться безнаказанным. Но еще и потому, что огромное количество людей (миллионы!) останутся без работы из-за вымирания целых сегментов экономики. В одном только автомобилестроении в разных странах занято от 2 до 15% населения. Вдумайтесь в эти цифры. За короткий срок в разных странах без работы останется, усредним, каждый двенадцатый. Хотя на самом деле больше, потому что на отрасли экономики, которые вымрут после запуска портальной системы, завязывают на себе еще множество других элементов. Разорятся сотни банков, встанут тысячи заводов и предприятий.

Надеемся, теперь ответ на вопрос, почему же не изобретают пространственные переходы, стал более очевиден? Даже если бы и была такая возможность и в тайных лабораториях США или России подобную технологию уже придумали, могучий государственный механизм просто не даст ей стать массовой. Точно так же, как вполне сознательно и целенаправленно держат в узде все исследования альтернативных видов топлива. Большинство ученых считают, что если бы все исследования в этой области и в электро-мобилестроении шли на полную катушку с середины 80-х годов, то сейчас бы мы с вами разъезжали исключительно на электромобилях и на машинах, работающих на водных двигателях (неплохо работающие прототипы и сейчас существуют). Но... кто ж им даст?



ПЕРВЫЙ В СТРАНЕ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№8 2007

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — ВИДЕОЖУРНАЛ, 8 GB ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ
- DVD №2 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ВИНИТЕЛЬНОЕ И ДОСКОНАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ИГР КРАСНОЙ ЛИНИЕЙ ПРОХОДИТ ЧЕРЕЗ ВСЕ НАШИ МАТЕРИАЛЫ. ВПЛОЧЕ, НЕ ТОЛЬКО КРАСНОЙ — РЕОРГАНИЗАЦИЯ ЖУРНАЛА ВЫЗВАЛА ПОЯВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ КАДРОВКИ, ОБЪЕДИНИВШЕЙ РАД КЛЮЧЕВЫХ ЛИНИЙ НАШЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ЛИНИЯ ФРОНТА

ТЕМА НОМЕРА

HALO 2

ТРИ ГОДА МЫ ЖДАЛИ ПОРТКРОВАНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ, И ВОТ ЧАС НАСТАЛ. HALO 2 ПРИШЕЛ, И НЕ ПРОСТО ТАК, А В КАЧЕСТВЕ ТЯЖЕЛОГО ОДИННОГО ОРУДИЯ. ПРИЗНАКОМ ПРОТЯНУТЬ ПУТЬ ДЛЯ НОВОЙ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ WINDOWS VISTA И «ПОДРУЖИТЬ» РС С XBOX 360, НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА БАС ЖДЕТ 20-СТРАНИЧНЫЙ РЕПОРТАЖ АЛЕКСАНДРА ТАРАКАНОВА О РЕЗУЛЬТАТАХ ЭТОГО ЭКСПЕРИМЕНТА.



ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

СОВРЕМЕННОЕ ОРУЖИЕ

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ БЫЛО ВЕЛИЧАЙШИМ СЕКРЕТОМ ЕГО ОБОЛАДАТЕЛЕЙ. НИ ОДНА ГОСУДАРСТВЕННАЯ ТАЙНА НЕ ОХРАНЯЛАСЬ ТАК РЕЧНОСТИ, КАК ВОЕННЫЕ ЯДЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. НО ВРЕМЕНА ИЗМЕНЛИСЬ. ИЗ СТАТЬИ АЛЕКСАНДРА ДОЛЖНЫСЯ ВЫ УЗНАЕТЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ НЕ ТОЛЬКО ОБ УСТРОЙСТВЕ И ПРИНЦИПЕ ЯДЕРНОЙ И ТЕРМОЯДЕРНОЙ БОМБ, НО И О ЛЕГЕНДАРНОЙ «КРАСНОЙ РИТМЕ». А ТАКЖЕ СМОЖЕТЕ ОЦЕНИТЬ ВЕРОЯТНОСТЬ СОЗДАНИЯ САМОГО МОЩНОГО ОРУЖИЯ — АННИГАЛЯЦИОННОГО.



ЛЕГОТЬСЯ

ТАМПИЕРЫ

ТАМО НЕ ИСТОРИЯ ЖИЗНИ — ИГРЫ ПО КОСМОСУ ПРИНАДЛЕЖАТ К САМЫМ РАЗНЫМ ЖАНРАМ. ЭТО РАСКАЗ О ТОМ, ЧТО ДАЕТ КОСМОС ИГРОВОМУ ДИЗАЙНУ, ГДЕ ОН ПОЗВОЛЯЕТ РАЗВЕРНУТЬСЯ, А ГДЕ, НАПРЯТИВ, С НИМ ПРИХОДИТСЯ БОРЬБОСЬ. ВСЕ ЭТО ПОКАЗАНО НА ПРИМЕРАХ ОТ 1960-х ГОДОВ ДО НАШИХ ДНЕЙ.



КАК ВСЕГДА, В НОМЕРЕ СИЛЬНАЯ «СМЕЖНАЯ ЛИНИЯ». КРАЙНЕСТИМУ РАБОТАЕТ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ КОНВЕЙЕР «ЛИНИЯ СЪЕЗДА», В ТЕТРАДИ «КЕШЕИ ЛИНИИ» ВСЕГДА ЕСТЬ ХОРОШИЕ НОВОСТИ ДЛЯ ВАШИХ ДЕТЕЙ, И, КОНЕЧНО, ПОСТОЯННО ВКЛЮЧЕНА «ЛИНИЯ СВЯЗЬ», ОБРАЩАЙТЕСЬ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА



LINKIN PARK:

на правах рекламы

АПОКАЛИПСИСА не будет

Жара... Пекло... Глобальное потепление... Время пить пиво, валяться с любимой девушкой в парке на травке и ходить на рок-концерты. Конечно, если возраст позволяет.

С наступлением лета Европу традиционно захлестнула волна масштабных и громких рок-фестивалей: Sziget в Венгрии, Sauna Open Air в Финляндии, немецкий Rock Am Ring, наконец! Наша держава в Евросоюз пока не спешит, но и отставать от цивилизованного мира не собирается, благо со спросом на рок у нас всегда был полный порядок. Тому подтверждение — концерт Linkin Park, отгремевший 6 июня во дворце спорта «Олимпийский» в рамках мирового турне группы в поддержку нового альбома Minutes to Midnight. Событие знаменательное, а главное — долгожданное. Еще бы — его нью-металлическое величество Linkin Park в наших краях впервые!

Linkin Park завоевали сердца российских меломанов и прописались в наших музыкальных центрах, портативных плеерах и радиозферах еще 7 лет назад, сразу после выхода суперуспешного альбома Hybrid Theory. С тех пор много воды утекло, в истории групп было несколько творческих пауз. Но в 2007 герои хип-хоп-металла возвращаются на большую сцену с новым альбомом. В то время как «коллеги по цеху» предпочитают петь о грядущем апокалипсисе (Nine Inch Nails, Smashing Pumpkins), Linkin Park выдают трогательную лиричную пластинку о любви. Что лишний раз подтверждает: настоящие рок-герои идут своим путем. Балладно-ориентированный Minutes to



Midnight, изготовленный под чутким руководством «великого и ужасного» Рика Рубина (того самого, что работал с Beastie Boys, Red Hot Chili Peppers, Metallica и System of A Down), несомненно, удивил и порадовал настоящих поклонников группы, а за счет своей «форматности» привлек в свои ряды и новых фанов.

6 июня в «Олимпийском» собралось 19 тыс. зрителей (!), и даже сами музыканты не ожидали столь горячего приема. Одно из требований Linkin Park — обязательное участие разогревающей команды. Организаторы действа — телеканал А-One — возложили эту миссию на питерских «эмо-кидов» Jane Air. По слухам, Linkin Park собственноручно выбрали Jane Air, прослушав несколько демо-записей от отечественных претендентов. Несмотря на невнятный звук, Jane Air, отыграв чуть менее часа, со своей задачей справились.

Появление на сцене DJ мистера Джо Хана вызвало шквал эмоций. Зазвучала электронная подкладка — и Linkin Park уже в полном составе. Еще несколько секунд — и полуторачасовое ожидание публики было вознаграждено хлесткими рифмами знакомого хита: One Step Closer.

...Слэм стартовал под пронзительное «Shut up! Shut up when I talking to you!!!» вокалиста Честера Беннингтона. Честер, кстати, издали напоминавший «гламурного падонка» — и Честера, держался молодцом (кто бы мог подумать, что парню уже за 30!) и периодически направлял микрофон в танцпол, предлагая подлечь In the End, Crawling и Numb. Надо сказать, live-версии песен Linkin Park практически не отличаются от альбомных — четко, мощно, мелодично и с ми-

нимумом импровизации. Тем не менее были замечены и «отклонения» от оригиналов — как, например, Pushing Me Away, превратившаяся в красивую балладу. В момент исполнения Pushing Me Away гитаристы покинули сцену, оставив Шиноду с акустикой и Честера, а «Олимпийский» воспыал разноцветными огнями мобильных (старые добрые зажигалки давно уже вышли из моды). Полтора часа с Linkin Park пронеслись как один миг, последним прозвучал новый боевик What I've Done. Естественно, последовал «бис» — три хита на десерт: The Little Things Give You Away, Bleed It Out и Faint. И пусть рвут на себе волосы «музыковеды», утверждающие, что золотые времена Linkin Park остались в прошлом.

Трудно оценить количество энергии, выделившееся в тот день в «Олимпийском», — это было по-настоящему взрывное шоу. Отличный летний рок-старт!

...Спускаясь в метро, воодушевленная толпа скандировала: «Linkin Park!», распевала «народные» хиты и размахивала флажками А-One.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

12 способов развлечь себя в офисе.

1. Подойдите к каждому, работающему за компьютером, и спросите: «Не найдется ли у вас несколько свободных гигабайт на диске?»

2. Громко отрыгните, сидя за компьютером, и тут же громко спросите: «А где у нас салфетки для чистки мониторов?»

3. Придите на работу раньше всех, соберите у всех клавиатуры, положите к себе на стол, обхватите их руками и громко кричите: «Мое! Не дам!»

4. Придя на работу раньше всех, запаролите у всех BIOS, предвительно отключив в них дисководы, а потом громко объявите о появлении суперопасного вируса, первым признаком заражения которым является невозможность работы со флешком.

5. Убивайте все документы, стоящие в очереди для печати на сетевом принтере.

6. Сверните какой-нибудь журнал в рулон, на изумленных глазах коллег подкарабкайтесь к кому-нибудь и прокричите грубым голосом на ухо бедняге: «Слить зубы не чистить?»

7. Повторяйте пункт 6 регулярно. Потом заинтересуетесь у жертвы, бредит ли он ежедневно.

8. Замените на «чем-либо компьютере текст у «вертящейся надписи» (скринсейвера) «OpenGL» на «PonyMbl/7?»

10. Разослите всем по почте анонимные угрозы: «Бутылка кефира или жизни!», затем громко заинтересуетесь, не найдется ли у кого кефирчика.

11. Сидите, громко обиженно сопите, делайте вид, что дергаете по волоску из воображаемой бороды, и громко бормочите: «Я — Хоттабыч!»

12. Напищите в уголке на стекле коверокса неприличное слово тонким слоем бесцветного лака или эпоксидки. На коверокси оно гораздо заметнее, чем на стекле.

13. Сделайте вид, что учили, некоторое время негромко похвалите, а потом начинайте громко и отрывисто бормотать: «Я не валамывал спутник Пентагона... Нет, не надо... Только не по лицу... Не знаю, честно, лустите меня... Меня подставил...» тут назовите фамилию одного из ваших коллег.



Короче, люди, реальная история со мной сегодня приключилась. Захожу я в аптеку, посмотрю лекарства от насморка, и вдруг слышу знакомую фамилию — Касперский. Далее напугайте воображение: какая-то бабулька настойчиво выпрашивает у аптекарши «Антивирус Касперского», а аптекарша, разинув рот, роется в какой-то тетрадке и говорит, что такое лекарство им еще не завозили. А бабулька утверждает, что это очень хорошее лекарство, потому что ее укуны только им и пользуются...



Программисты и Новый год

Все наше ядро навиднотилось до синих окон на мониторах. Связь со Всемирной сетью превратилась еще в час ночи. После того как мы в пятый раз оптимизировали стаканы, некоторым потребовалась перезагрузка. Трое пошли сливать драйвера, там же и зависли. Сканирование стола показало, что из закуски остались одни трехдюймовые диски. В два ночи пришел Дед Мороз со своим винтом. Правда, не все смогли его сплорвать, у многих уже не осталось места. Снегурки подоспели почти вовремя. Ну, ребята попали в карман за антивирусами, но толку было мало — порты подисли намертво. Снегурки полинговались, после чего закинули кластеры на диван и перевелись в спящий режим.

Потретьего мы пошли к бабке-программистке и взяли полмегабайта по дешевке. После такого чата у всех заклинило ресет на двое суток. Лично я до вечера пытался переустановить систему. Ну, на этот Новый год мы подготовились, вгдетрижды машины, думаем продержаться хотя бы до пяти. И снегурок раньше позвоним. Вот сейчас как раз и пойдем за новыми антивирусами.

Программисту попалась распечатка ДНК человека. Посмотрел, почесал голову... — И какой же ламер так кодирует?



Найдя неизвестный драйвер, воткнули какое-нибудь устройство.



Взял тут у друга Builder C++ на двух болванках. Открываю коробочку и вижу надпись маркером «Borland Builder 6, disk 1» на одном из дисков. Вставляю этот самый disk 1 в привод, а там какая-то ерунда. Ишу, где же тут install.exe? Смотрю на второй диск в коробке. И тут до меня доходит, что болванки-то я взял у настоящего программиста. Надпись на другом диске: «Borland Builder, disk 0».



В середине недели в офисе всегда скучно. Сидит водитель шефа и играет в гонки на компе. Видит шеф, смотрит пару минут, как тот играет:

— Если бы ты так водил, я б с тобой не возил.

— Если бы у меня был такой же «порше», я бы тебя не возил.



Юзер Вася Чайников решил приобрести компьютер. Новый компьютер стоит на фирме 1000 у.е. Но поскольку у Васи уже был блок питания, он решил докупить остальное и собрать компьютер самостоятельно. Он купил материнскую плату за 100 у.е., процессор за 200 у.е., винчестер за 150 у.е. и видеокарту за 100 у.е. Сколько у.е. сэкономил Вася Чайников, если на третьей секунде работы его блок питания сжег все остальные комплектующие?



В одном компьютерном салоне была практика класть в коробку с компьютером краткое описание его характеристик на простом языке — для продавцов (набрали чайников). И вот однажды врывается в магазин злобный клиент с купленным намеренно компьютером и требует немедленно вернуть деньги, демонстрируя бумажку, обнаруженную на дне коробки. Бумажка гласила: «Мать — г...», видока — отстой. Вларить лоху».



Мини-комикс про Марио. На японском, но тем, кто смотрел «Звонки», и без перевода все понятно.



Кто сказал, что Марио — добрый, красивый и веселый?



В тетрис можно сыграть и в реальной жизни.

OVERLORD

аБРУСГ

6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	

ИМАХУС

август

6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26

МАХИЯ
X-1-2-0

DRIVER
PARALLEL LINES

Издатель: УИИЗ • Разработчик: Collections



(Техник) — Требуется переустановка программного обеспечения.

(Клиент, щегольски) — Винт будете форматить?

(Техник, оценивающее глянув на клиента) — Чего зря батоны топтать? Образ партии зальем, ЭмБэЭр пофлксим, дрова бросим, и аллес, софт интегрэн уже.

(Клиент, резко теряя лоск) — Э-э-э-э... Что?

(Техник, как бы извиняясь) — Ну, вы так заговорили, я подумал, вы понимаете.



Старый компьютерщик учит молодого:

— Все люди делятся на тех, кто разбирается в железе, и пользователей. Пользователи же, в

свою очередь, делятся на дятлов и туканов...

Молодой:

— Ну, про дятлов я знаю, а кто такие тукуны?

Старый:

— Те же дятлы, только клев помощнее.



Увидел в Живом Журнале кнопку «Управление Избранным». Они хотят, чтобы я поиграл в Нео?



Гениальный способ выиграть кубок по поиску «Яндекса» — погуглить.



— Круто курить на балконе — чувствуешь себя капитаном звездного разрушителя Империи, прилетевшем установить порядок на земле. Вокруг снуют офицеры и штурмовики, готовые по моей команде десантироваться и смело направиться в бой. Красота!

— А ты где траву берешь?

— Я ждал этого вопроса...



До чего порой доходит поллиткорректность! Вот, например, на коробочках от компьютерных игр вместо «тупой банальной клон такой-то игры» пишут «в лучших традициях жанра такой-то игры», а вместо «в игре куча не отловленных глюков» — «для игры характерно множество интересных особенностей». Эдак легко и запутаться!

ИГРУШКИ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГИКОВ

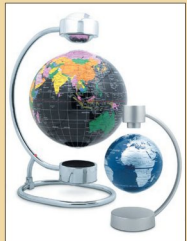
Есть такой интернет-магазин — **ThinkGeek.com**. Создан он, как нетрудно догадаться, исключительно для гиков. Чего там только нет! Самые запоминающиеся товары — на картинках.



■ Вентилятор со светодиодами на лопастях. При вращении получается картинка, причем анимированная! Например, вот у этой анимированной девушки колыхнутся волосы, как будто ее обдувает ветром. Ну а самое главное, в вентилятор можно загрузить любой анимированный или статичный рисунок.

■ Ну кто не хотел помахать джедайским мечом после просмотра какой-нибудь части «Звездных войн»? Настоящего, к сожалению (или к счастью), еще не сделали, а вот моделька уже есть. Она выглядит, включается, выключается, гудит и жужжит при движении, как настоящий световой меч.

■ Шарик, который угадывает мысли. Он задает 20 простых наводящих вопросов, на которые надо отвечать «Да», «Нет», «Может быть», «Не знаю» и в результате угадывает, какую вещь вы задумали. Работает безотказно, если, конечно, отвечать честно и не думать о каких-то специфических вещах. Кстати, онлайн-версия этой игры находится по адресу www.20q.net. Думать, правда, придется по-английски.



■ Натуральный летающий глобус. Здесь нет никаких ниточек, глобус действительно левитирует между двумя магнитами. В них и кроется секрет: они балансируются так, чтобы модель Земли с одинаковой силой притягивалась к верхнему и нижнему магниту. В результате глобус парит между ними. Землю даже можно вращать, и вертеться она будет довольно долго.

■ Ракетная пусковая установка с лазерным прицелом! Контролируется комплекс с любого более или менее современного компьютера. Количество установок ограничено лишь числом USB-портов на компьютере.





ТЕСТ

НОМЕР
8

АВГУСТ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылать на **contest@igromania.ru** или на **почтовый адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какого из указанных средств передвижения нет в игре Colin McRae: DIRT?

- А. Мотоцикл.
- Б. Классический раллийный автомобиль.
- В. Грузовик.
- Г. Багги.

2. Главный герой игры Lost Planet по имени Уэйн устраивает на заморской планете такой адский замес, что только лед летит по закоулкам. А с чего это он пустился во все тяжкое?

А. Уэйн взяли в плен пираты, и теперь он вынужден выполнять их задания.

Б. Уэйн жаждет мести за смерть своего отца.

В. Он по уши влюбился в девушку Луку и пытается произвести на нее впечатление, ухаживая как можно больше крутых акридов и добывая как можно больше термальной энергии.

Г. Охотой на монстров и добычей термальной энергии Уэйн зарабатывает себе на жизнь.

Д. Просто ему больше делать нечего.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Сервис Live Anywhere, продаваемый Microsoft, призван объединить PC-игроки и владельцев консоли Xbox 360. Уже сейчас можно, например, сыграть в Shadowrun вместе с приставочниками. Так вот, последним этапом объединения будет возможность запускать игры Xbox 360 на компьютере. Кстати говоря, именно для этого Microsoft сделала геймпады Xbox 360 совместимыми с PC.

А. Совершенно верно.

Б. Бред сивой кобылы.

4. Полное имя Сама Фишера (главгерой серии игр Tom Clancy's Splinter Cell) — Самюэль Лео Фишер (Samuel Leo Fisher).

А. Фактический факт.

Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *This must be where Santa's evil brother lives. (— Должно быть, это то самое место, где живет злой брат Санта Клауса. —)*

А. Tomb Raider: Anniversary

Б. Tomb Raider: Legend

В. Tomb Raider: The Angel of Darkness

Г. Tomb Raider: Chronicles

Д. Tomb Raider: Unfinished Business

6. Диалог двух героев:

— *Get your feet off of my desk!*

— *Hmm... what's the magic word?*

— *Now!*

(— *Убери ноги с моего стола!*

— *Хм... А волшебное слово?*

— *Немедленно!*)

А. Shrek The Third

Б. Sam & Max: Episode 6 — Bright Side of the Moon

В. Spider-Man 3: The Game
Г. Broken Sword: The Angel of Death
Д. TMNT

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Говорят, что самое красивое в женщине — это ее... глаза. Попробуйте-ка опознать пятерых героинь различных игр по их взгляду. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Б и так далее.

I	А. Алико Ванс (Half-Life 2)
II	Б. Блад Райн (Blood Rayne)
III	В. Лара Крофт (Tomb Raider)
IV	Г. Эшли Грэм (Resident Evil 4)
V	Д. Карла Валенти (Fahrenheit)

ЧТО, КАК И КУДА



Призы: Первое место — MP3-плеер Ritmix RF-9100 (4 GB флэш-памяти), второе место — плеер Ritmix RF-9000 (2 GB), третье место — плеер Ritmix RF-8600 (2 GB). Призы предоставлены компанией Ritmix (www.ritmixmap.ru).

Куда отправлять:

1) Либо на наш экиранированный, неадресованный и ве-ноэлектронный ящик **contest@igromania.ru** с темой «Тест №8».

Ritmix

Август. обяза-

тельно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сооб-

щения надо ввести **test** и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №8. Август» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №8. Август». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



СКРИНТУРС №8 АВГУСТ

Правила: От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

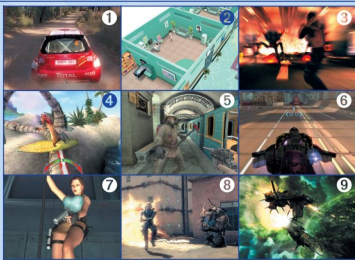


Призы: Локализованная версия игры **Tomb Raider: Anniversary** от компании «Новый диск».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранованный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **maniascreens@igromania.ru** с темой «Скринтурс №8. Август». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scg** (т.е. в начале сообщения



надо ввести **scg** и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №8. Август» (можно как-ни-

будь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №8. Август». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Фотографическая память №8. АВГУСТ



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Tomb Raider: Anniversary** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.



Призы: Десять коробок с онлайн-игрой **Rising Force Online**. В России распространением игры занимается компания «Новый диск».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранованный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **foto@igromania.ru** с темой «Фотографическая память №8. Август». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos** и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №8. Август» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №8. Август». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА

№6/2007

Тест №6. Июнь

Правильные ответы

1. Д (действие Grand Theft Auto 4 будет проходить в Либерти-сити).

2. Г (домашнему компьютеру ZX Spectrum в этом году стукнуло 25 лет).

3. Б (уже есть органические чипы, но до органических компьютеров дело пока не дошло).

4. А (компания Nintendo действительно была основана в 1889 году; тогда она зани-

малась выпуском игровых карт).

5. Д (цитата из Penumbra: Overture).

6. В (цитата из Silent Hill 3).

7. Б (последний раз Кейн появлялся на наших мониторах в игре Command & Conquer: Renegade).

Победители

1. Руслан Никитенко (Липецк)

2. Даниил Дымшиц (Таганрог)

3. Георгий Гузенков (Великий Новгород)

4. Кирилл Поляков (Москва)

5. Владелец телефона с номером 7-961-***-93-17

6. Владелец телефона с номером 7-913-***-79-01

7. **sebrogey@yandex.ru**

8. Константин Стуков (Владивосток)

9. Дмитрий Елисов (Обнинск)

10. **Dimon-78Ro@yandex.ru**

Призы

Первое место — блок питания **Zippy GSM-6600/EPS (G1)**.

ТОРОВА



второе место — блок питания
Topower TOP-600SG SEZ,
третье место — блок питания
OCZ OCZ45012U-EU. За
предоставленные призы бла-
годарим компанию БТК
(www.btk.ru).

Еще семь призов нынеш-
него «Теста» получают в каче-
стве награды коробки с локали-
зованной версией игры Guild
Wars: Prophecies. В России иг-
ру издает компания «Бука».

Скринтурс №6. Июнь

Правильный ответ



Победители

1. Василий Кузнецов (Витебск, Беларусь)
2. Щелкунов А. В. (Набережные Челны, Татарстан)
3. Евгений Дроздов (Каменск-Уральский)
4. Константин Коншин (Самара)
5. Максим Карпенко (Волгоград)
6. Павел Веснин (Екатеринбург)
7. Борис Буробин (Рязань)
8. Александр Гергарт (Тюмень)
9. Андрей Иванов (Екатеринбург)
10. Алексей Аксенов (Энгельс)

Призы



Победитель «Скринтурса» получает в подарок плер QUMO fit, который умеет проигрывать не только музыку, но и видео. За предоставленный приз благодарим компанию QUMO (www.qumo.ru).

Остальные призы награждаются игрой «ДЖАЗ: Работа по найму», которую у нас издает тандем



GFI+Руссобит-М». В связи с переносом игры на сентябрь уточним, что призы получат свой законный приз, как только игра станет доступна.

Правильные ответы (Penumbra: Overture)

3, 4, 1, 5, 2

Победители

1. Владимир Ладьяга (Брест, Беларусь)
2. Владелец телефона с номером 7-921-****-12-84
3. Владелец телефона с номером 7-915-****-01-38
4. Владелец телефона с номером 7-906-****-19-90
5. Владелец телефона с номером 7-921-****-33-23
6. Егор Кушнеров (Туринск)
7. Владелец телефона с номером 7-908-****-83-59
8. Владелец телефона с номером 7-962-****-15-44
9. Владелец телефона с номером 7-921-****-38-44
10. Анатолий Сундуков (Малоярославск)

Призы

ELECOM

Победитель награждается игровой мышью Game Commander M-ERUP2R с разрешением оптического сенсора 1600 dpi. Мышь предоставлена компанией Elecom (www.elecom.net.ru).

Еще девять призов получают локализованную версию игры Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas от компаний GFI и «Руссобит-М».

Рубрику подготовил Дор-мидонт Геймплейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правительные отсылки от определенного срока, сделав отсылки пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные отсылки должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в скобках).

«Скринтурс»: 1) Holy Messiah of Rome and Caesar
2) Sid Clancy's Splinter Cube: Triple Failure 3) Max and Mona: Episode 2345 — Situation: Tragedy.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылаете ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете отсылку по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете отсылку по обычной почте, обязательно пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать призы на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фами-
лию-имя-отчество того, кто сможет получить призы на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) По электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,
MANASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) По SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», scr для «Скринтурса», fotos для «Фотографии»), а потом, через пробел, пишите сами отсылки. Если не указать префикс, ваше сообщение будет нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В своем сообщении не забудьте оставить пометку в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фото-память №8. Argyst»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы получаете именно эти методы, советуем не тырить резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема отсылок.

4. Ответы и победители фиксируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №8, ответы на него с 99%-ной вероятностью будут в «Игромании» №10/2007.

5. Исходя из пункта №4 ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.08.2007.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с выбранными отсылками.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, при брете высылать по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщили по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dom@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта идет медленнее).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние** номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новинки номеров, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

КОДЕКС ГЕРОЯ

Будь находчив!

Следуй Кодексу!

Любите приключения и не раз спасали различные миры, галактики и планеты? Вашей находчивости и умению принимать нестандартные решения и оригинальные выходы можно позавидовать? Любите интересные игры? Тогда вы на правильном пути! Журнал «Игромания» и компания «1С» предлагает вам принять участие в одном из главных приключений лета!

Вы уже готовы?

Тогда у вас один путь – заходите на www.igromania.ru и ищите там яркий баннер с названием акции. Вас ждут увлекательные приключения в роли лучшего военного дипломата Короны Ульрика Эпина! Проявите смекалку и остроумие, ведь вам уже не в первой!

Помните, отвечая на вопросы вы набираете очки (в зависимости от выбранного ответа). В некоторых ситуациях ваши ответы могут привести к смерти главного героя, а в некоторых — к драматичному ответвлению в сюжете.

Первые трое, кто наберет самое большее количество очков, получают замечательные призы от наших партнеров:


Kit Computers

PALIT

Velton
MAESTRO

Ведь победа достается только лучшим!

ИГРОМАНИЯ
1С
ФИРМА «1С»
ТЕХНО
МИР



Остальные семь победителей, которые займут с 4-го по 10-е место получат диски от компании «1С», 20 июля, в день подведения итогов, победители увидят свои имена на нашем сайте! Дерзайте и вы победите.

Ф.И.О.

Игорь
ВарнавскийО СЕБЕ
Выпускающий
редактор

Блог:

<http://ametist.livejournal.com>

Контекст. Оценки

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64, 1998)
2. Resident Evil 4 (GameCube, PS2, 2005)
3. Super Mario 64 (версия для Nintendo 64, 1996)
4. Half-Life 2 (PC-версия, 2004)
5. Super Mario World (версия для Super Nintendo, 1990)
6. The Legend of Zelda: A Link to the Past (версия для Super Nintendo, 1991)
7. Halo: Combat Evolved (Xbox-версия, 2001)
8. Final Fantasy XII (PS2, 2006)
9. Tetris (1985)
10. Super Metroid (Super Nintendo, 1994)

Контекст оценки

Некоторые лингвисты утверждают, что художественные произведения принципиально непереводаемы на другие языки. Главный довод в пользу этой теории заключается в том, что практически ни одно слово в разных языках не имеет точных соответствий по значению. В словарях есть лишь наблюдения и советы, а точных соответствий быть не может, потому что у каждого слова в каждом языке своя история и свой контекст, и вот их-то при переводе донести нельзя.

Если приплюсовать к этому массу частных особенностей, то картина становится совсем уж безрадостной. Например, в английском языке можно написать текст таким образом, что пол рассказчика будет совершенно непонятен (если только текст не от третьего лица), потому что родовых окончаний в английском нет. На русский язык перевести такое просто невозможно.

Подобных доводов можно нарыть еще много, но общий смысл ясен: как ни изгаляйся, стопроцентно точный и адекватный перевод невозможен.

Какое все это имеет отношение к играм и «Игромании»? Самое непосредственное. У нас (да и любого игрового издания) в качестве такого непереводаемого языка выступают оценки и топ лучших игр года. За всю историю нашего журнала не было еще НИ ОДНОЙ сколько-нибудь значимой игры и ни одного топа, который устраивали бы абсолютно всех. Каким бы восторженным ни был рейтинг, всегда найдутся недовольные.

Язык оценок предназначен для того, чтобы кратко и емко выражать отношение к

игре. Если объяснять на словах, чем хороша и чем плоха игра, нужно несколько тысяч, а то и десятков тысяч знаков, а в оценке это можно сделать при помощи пары цифр. Такой рейтинг понятен всем, кто более или менее ориентируется в играх, он требует минимум пояснений.

Придираться к оценке почти всегда бессмысленно, даже если она кажется неправильной. Оценка — это наименьшее из возможных зол. Она выставляется людьми, а не универсальной машиной из палаты мер и весов. На решение же людей влияют множество факторов. Их игровой опыт, характер, темперамент, возраст (замечено, что с годами люди начинают тяготеть к более спокойным играм), обстановка (трудно проявлять благосклонность к играм про Вторую мировую, когда ими завалено все вокруг), мнение друзей и коллег и еще миллион вещей. Одним словом, контекст. Тот самый контекст, перевести который НЕВОЗМОЖНО В ПРИНЦИПЕ.

Таким образом, оценки отражают лишь мнение конкретных людей в конкретном контексте, и ничего больше. Выставить абсолютно объективную оценку просто нельзя.

Та же история с топами. Если годичный топ-20 еще можно составить (хоть и с большим трудом), потому что он охватывает относительно небольшой промежуток времени, то рейтинги 10/20/50/100/1000 лучших игр (да и не только игр — чего угодно) в истории, которыми часто грешат многие издания, — штука в высшей степени бессмысленная. В качестве примера приведем топ-10 лучших игр в истории, составленный недавно авторитетным британским журналом Edge.

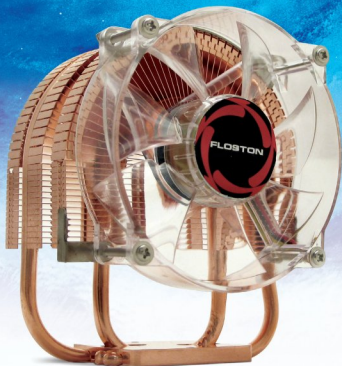
Что можно сказать об этом топе? Только покачать головой и посоветовать, что в нем есть Half-Life 2, но нет первой части (значительно лучшей, на мой взгляд). Есть Final Fantasy XII, но нет Final Fantasy VII, которую из всех «Финалов» вспоминают чаще всего. Про засилье «Зельд» и «Марио», которые надели еще в начале 90-х годов, и говорить нечего. Вопросов не вызывает лишь тетрис, но это такая игра, которую все почитают, но никто особенно не любит.

Самим сотрудникам Edge этот рейтинг, может, и кажется объективным, но каким, скажите на милость, образом можно оценивать игры для разных платформ и из разных эпох? Трудно даже сравнивать ощущения от двух похожих проектов, которые разделит небольшой промежуток времени, — впечатления от старой игры со временем блекнут. Это все равно что противопоставлять на конкурсе красоты 20-летнюю девушку и 70-летнюю бабушку: 50 лет назад она тоже была красивой, но кто об этом помнит? Лично я сейчас никак не могу для себя решить, что лучше — The Darkness или Chronicles of Riddick. Обе игры от одного разработчика, и ощущения от них очень похожие, но «Риддик» вышел три года назад (если считать от Xbox-версии), и память о нем уже поистерлась.

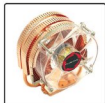
Еще контекст сильно зависит от географических факторов. Журнал из маленькой страны в итоге года непременно вставит в собственный топ игры от отечественных производителей. В США ни одно издание не может позволить себе проигнорировать игры про американские виды спорта. Мы тут можем недоумевать, почему какой-нибудь Madden NFL у них в пяти номинациях, а у нас он никому даром не нужен, а дело всего лишь в контексте.

Так что когда в следующий раз соберетесь писать нам гневное письмо по поводу того, что «этот #*&@ незаслуженно опустил игру X!!!», подумайте лучше, есть ли в этом смысл. Оценки отражают всего лишь наше видение игры и являются не более чем приложением к рецензии.

Сильное охлаждение



CYCLONE (FCU1000HPSC+R)



Новая модель:

Cyclone - универсальный кулер из высококачественной меди, созданный для современных процессоров.

Новые технологии:

Лучшая эффективность охлаждения достигается за счёт прямого контакта 4-х медных охлаждающих труб с поверхностью процессора.

Новые возможности:

В комплекте с регулятором скорости вентилятора.

Гарантия на продукцию 2 года.

реклама

Москва: Алкомтрейд (495) 785-1949, Сандрайз Про (495) 542-80-70, Шоприн (495) 784-7234, Трайрент (495) 540-89-77, Ф-центр (495) 105-6447, АВ-Group (495) 745-5175, Корвет (495) 544-8607, Форум Центр (495) 775-775-9, Слав Компьютерс (495) 974-66-71, Дельта Компьютерс (495) 780-0032, СейлзСтор (495) 585-0647, Цифровой Мир (495) 785-3894, Сетевая Лаборатория (495) 784-6490, Республика Коми: F1 соправу (82151) 5-38-66; Ижевск: Миллениум (3412) 485-985; Н.Новгород: Домашний Компьютер (8312) 77-82-92; Белгород: F1 Соправу (919) 288-8916; Сургут: ФАС (3462) 555-411; Пермь: РУБИН (342) 299-11-11; Томск: ИНТАНТ (3822) 56-00-56; Санкт-Петербург: Алкомтрейд Северо-Запад (911) 916-36-39, Адаком (812) 275-98-57, Самара: Мегасайт (8462) 653255; Киров: К3Ш (8332) 376242.

FLOSTON®



Мониторы 732N / 932B / 932GW / 932BF

Представьте... форма, совершенная от природы

Ни одной случайной линии и ни одной лишней детали. Естественно, ведь подход к дизайну был подсказан самой природой. Эргономичный, в тоже время такой элегантный корпус и самая современная ЖК-матрица. Идеально выверенное сочетание, нашедшее свое воплощение в новых мониторах Samsung.

